

1983 10/6



MSX

定価

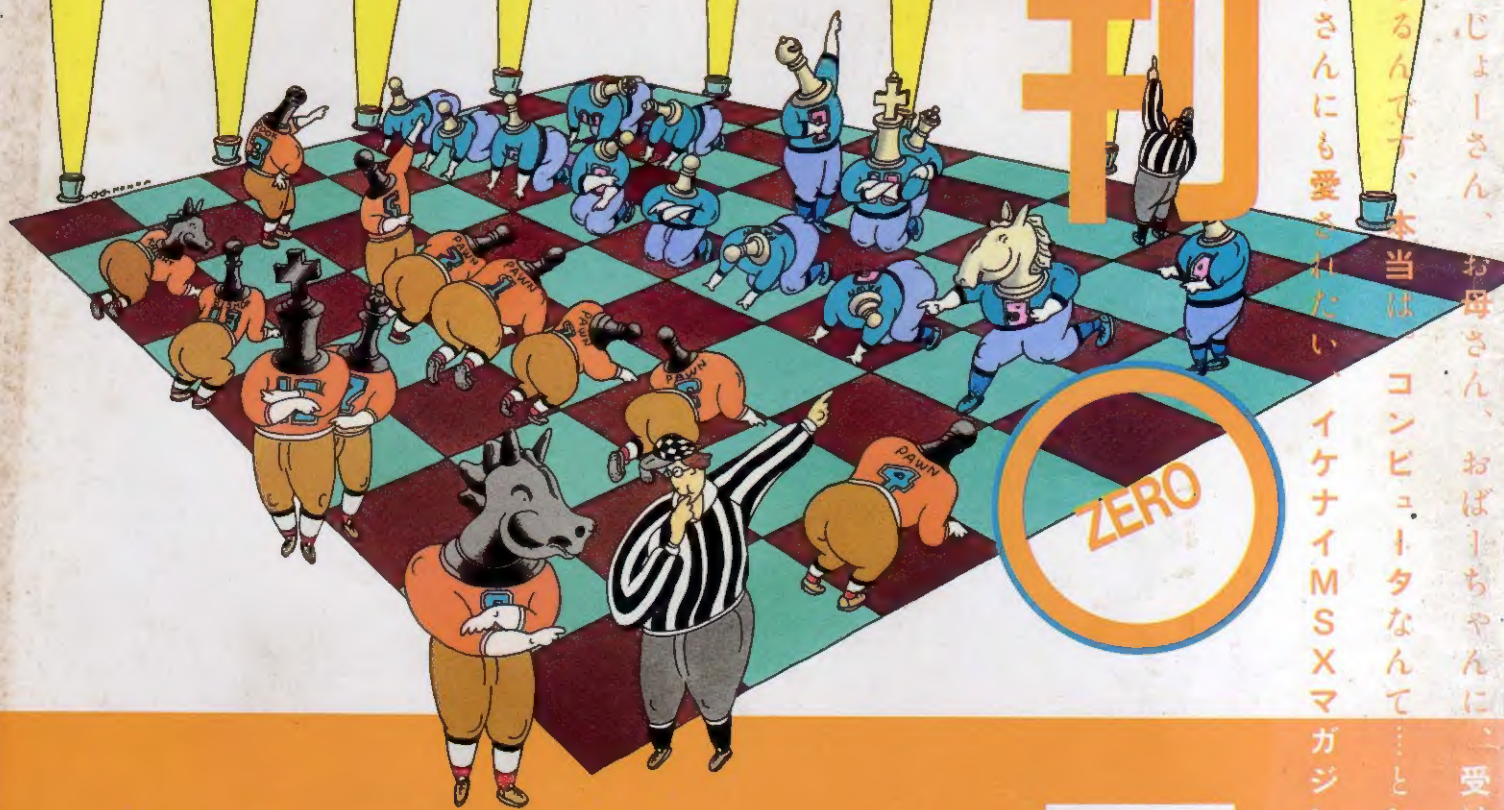
200 yen

# MSX

## magazine

# 創刊

### 仲間ができるって楽しい



おじよーさん、お母さん、おばーちゃんに受けたいと思っ  
てるんですけど、本当はコンピュータなんて……とお思いのおと  
いけナイMSXマガジンであります。

MSXって何でしょう?  
ハードメーカーガイド  
PEOPLE 桂文彦・榎岡かずお・椎名 誠  
MSXショットキング  
用語を知らば恐くない

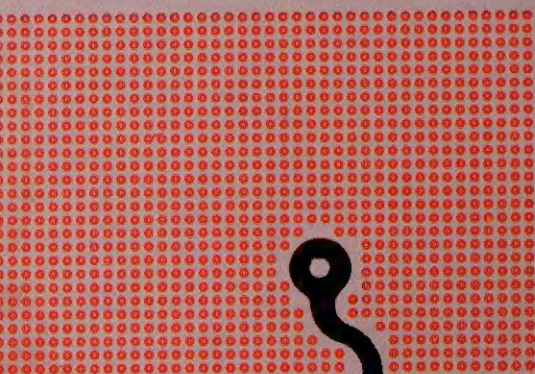
# 号



電子の見る  
**夢**  
は、



ボク達の見る夢と同じだろうか？



パーソナル・コンピュータの共通方式が生まれた。圧倒的な数のメーカーが参加。多様なソフトが互換性を持つことの素晴らしさは、もうここで語るには及ばないでしょう。オーディオレベルの使い勝手が、各社特有の機能を持って、今、パソコン時代のひとつの頂点を作ります。このシンボルマークはハード、ソフト共通の目印です。



# THEアンケート

みんなに聞きました。コンピュータ・イメージ

## MSXって何でしょう?

## アスキーからのメッセージ

## ハードメーカー・ガイド

セキラル ヤマハ サンヨー 三菱 キヤノン ビクター

## 日本国未来風景

どうい時代がくるのかなあ?

## 気ままなコンピュータトーク

## 昔は科学少年だったもんね

## 2ページいっぱいのホームコンピュータライフ

## 生活が変わって来たよ。パソコンライフ

## 生涯一サラリーマンの私的OA対処論

## シミュレーション・ビジネス

## コンピュータ・ロストラブ

## 銀とC子のランダム・アクセス

## MSXショックキング

## パワートーク

## コンピュータの知らないコンピュータ・ゲーム

## 楽笑! よい子のコンピュータ

## ソフトインフォメーション

## ハード・ニュース

## ハードメーカー・ガイド

## ブック・レビュー

## 用語を知らば恐くない!

## データ・ファイル

## 今月の占いコーナー

# ZERO

発行・編集人 塚本慶一郎  
 編集長 田口節一  
 編集 高橋純子  
 西川 隆  
 西村 智  
 制作 日高達雄 (AD)  
 藤瀬典夫 (デザイン)  
 表紙イラスト 本田年一  
 編集協力 橋川専夫事務所  
 東京315センター  
 GOROOM  
 STUDIO FINAL ARTS  
 STUDIO BAG  
 石井宏明  
 photography 加藤英雄・佐藤義明  
 広宮 浜田義史・堀井敏行  
 菅業 貴川裕子・鈴木三恵子  
 事務

- P2
- P7
- P10
- P12
- P24
- P26
- P28
- P30
- P34
- P36
- P39
- P40
- P42
- P44
- P46
- P48
- P50
- P52
- P54
- P65
- P74
- P88
- P89
- P90
- P9

創刊ZERO号

「ホロン革命」新しい時代の中で人間は



# アンケート

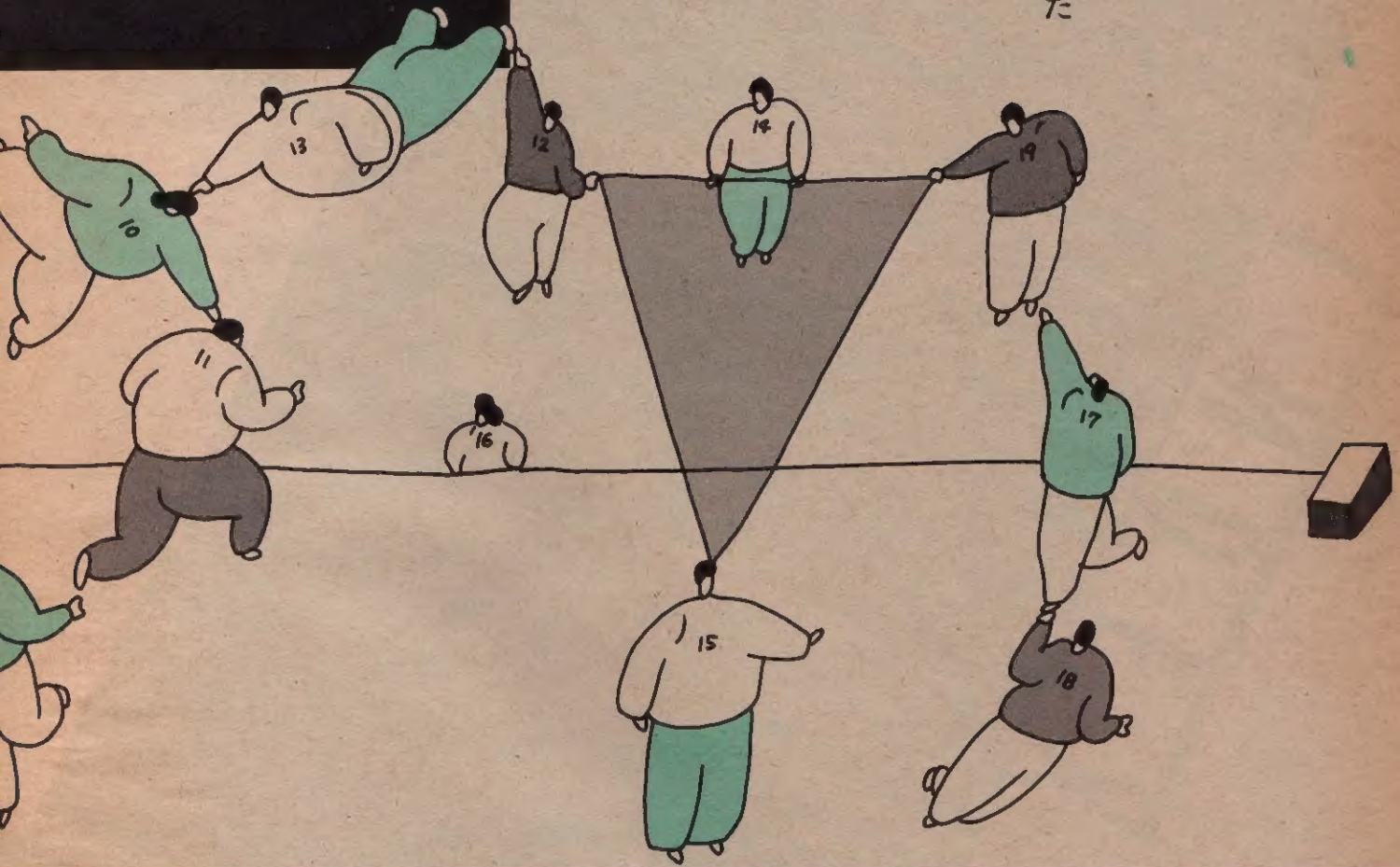
## どんなイメージ?

コンピュータの時代が

本格的にやってくるのだ

大好き!

大嫌い!



村松佳子

21才  
武蔵大学

やはり、昔なつかしい、てっかい部屋に、  
でっかい箱が、こんなのが不  
立ちならば、規則に回って、  
がチカチカし、こんな答えがて  
て、なんか、くるという、パ  
入れると、トマンの地下基地  
みたいなのを考えますな。

佐々木容子

23才 歯科助手  
北海道

「頭いい!」

「おみそれしました」

「ついていけない!」

くらしまりこ

20才  
大阪府

ぐるぐるまわるビデオみたいなの。四角  
くて、1+1=2というかんじで、あま  
り伸長くしたいという気になれないもの。

近藤妙子

28才 クラフィック  
デザイナー 岐阜県

合理的、数学、無感情、点、グリーン、  
キーボタン、融通がきかない。色気がな  
い。スキがない。

東しようこ

17才 高校生  
東京都

テープ、すうじ、絵、特殊なニオイ、磁  
気、砂鉄、回転。

浜口洋子

20才

広い部屋にコンピュータが置いてあり、  
それが動いている。そこに2、3のデス  
クがあり、コンピュータに記憶させてい  
る。ほとんどテレビのみすぎ!!

中嶋英樹

21才  
室蘭工業大学

以前のかたくなるしい感じがなくなり、語  
感が丸くなった。身の辺りに汗蒸して  
いて、誰もがどこかで知らないうちに使っ  
ている。ごく自然に、生活に溶け込んだ  
文明の力だ。



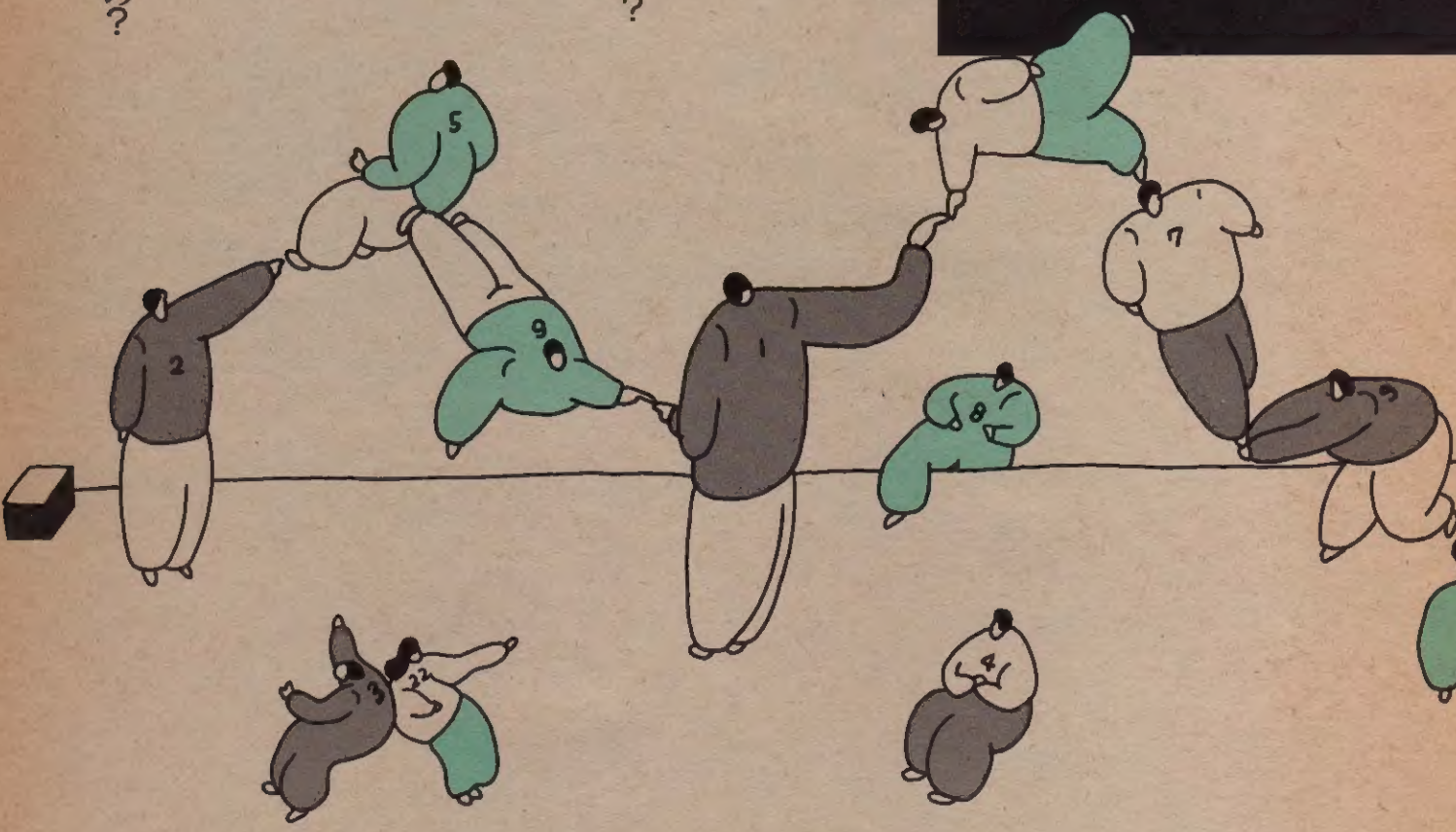
# コンピュータって、

よおしく分らない!

? ? ? ? ?

君は

どんな思いを持っているの??



**井野口博子**

19才・日本大学  
東京都

星新一

なんだが、星新一の本の内容に毎日近づいているみたいだ。これからのSF、シヨートンショートの世界はどうなるのだろう。もっと先を、夢をかきつけて欲しいナ。

**桑原浩司**

23才・近畿大学工学部  
広島県

国民総背番号制、究極民主主義、在庫管理。

**井料格**

22才  
東京大学文科III類

○学者の白衣

○キーボード

○磁気テープ (大型コンピュータ)

○コンピュータに対する意識が盲目的でコワイ。

**田井哲二**

29才・会社員  
佐賀県

省力化。ロボット。占い。おじんではついでいけない。この方面の発展とぼくらの知識とすいぶんギャップがあつて、わからん人はまるでわからん世界になりつつある。生活のどんな面にも入ってきてるし、無視できないし、我々の年代にとつては恐ろしい。

**西島本京子**

20才  
沖縄県

冷たい。何でもできるからすごい。

**田井喜美子**

24才・主婦  
佐賀県

仕事として深く関わってた。一般の人達は、むつかしく考えたり、コンピュータが答を出すものと思ってる。アホな忠実コンピュータについて学校でも教育する必要がある。

近い将来のために……。

**鳴海信之**

33才・自由業  
千葉県



道具、なべ、おかま、くわ、と同じ。

**道宮敬子** 36才・みきの家  
香川県

世の中ではとても便利に使っているようだが、私には何がどうなっているのか理解できないもの。

**田中裕子** 20才  
名古屋大学医療技術短大

うるさい電子音  
近眼のゾロツとした長髪の男  
おしゃべり

**河野浩子** 19才  
明治大学文学部

四角い箱（とってもさつぱりした外見なのに、何が入ってるかわかんない）だつて、こわいってわけでもないし……

**田村絹代** 23才  
新潟大学医学部

二進法  
**鈴木絵理** 20才  
法政大学

道具、機械、ロボット、脳、おもちゃ。

**久保万利子** 21才  
香川県

いやだ。いいイメージじゃない。

**平野圭子** 24才・O.L・千葉県

人間に単純作業のみを残して一人歩きしそうな気がする。

**平田聡** 17才・高校生・東京都

最近、コンピュータ・オセロしてて、こっちが優勢の時、困ってる顔が浮んでくる。こっちがピンチのとき、えびってる顔が目に見えかぶ。だんだんと表情をもち始めた。

**森昭夫** 28才・京都市民生局

コンピュータ↓仕事↓プログラムミス↓すいません、すいません

**三上ヨハナ** 20才  
東京大学教養学部

病院に行く→早いから感動する。ふつう

にいい子にしてほしいけど、ちょっと目立つたことするとにぎられそうな気がする。情報が消えないって気がする。なんか嫌いなイメージ。

**福島薫** 25才・学生  
京都市

非人間的、むつかしい、冷たい。が、基本的に、根本的では簡単。本当はやさしいことを妙にむつかしく話す人の典型としてのイメージ。人をむにまくかくれみとしての代名詞。コンピュータの知識をひけらかしている人は見せかけにおわるのではないか。  
ムダを省くもの。

**木沢英夫** 31才・洋菓子会勤務  
東京都

人が使いこなせば万能の機械。コンピュータの発展に伴って人間も合理的な思考ができればよりよい社会が築かれるのではないか。但し現状においては、ハードの発達に重点を置きすぎて、人間の対応が遅れているのではないかと思う。

**荒木さくらこ** 20才・慶応大学文学部

●「身につけなくちゃいけないな」と思っているけど、結局やらないような気がする。

●男の子達は、サーフィンやるかワープロ買うかどっちにするかって話をしている。（お金の使い方として）ファッションみたいなもの。

●ドイツーランドに行くと、ああこれコンピュータだなんて思う。

**高野浩** 22才・学生・戸田市

コンピュータを動かすことはできるけれどつくった人がどういう人なのか、中を見ると細かい配線で、どうしてこんなものを入れたらデータなどが出てくるのか不思議。

**山田康晴** 27才  
東京都

SF。人間とコンピュータが戦争する。人間のやりたいことをコンピュータが肩代わりすることで人間のやること、生きることがなくなり、反乱がおきる、といったSFを連想する。

**柴田延孝** 19才・役者  
東京都

情報。分析。産業スパイ。  
**橋本裕次** 25才  
会社員

コンピュータという、知りあいの長浜さんのことをイメージします。

**中江知子** 22才プログラマー  
和歌山県

今やっているプログラムがなかなかうまくいかないのでもっといいイメージ。正直なキカイ、というのが私のイメージ。

**榊千枝** 18才  
計算機。

**前沢美樹** 21才  
武蔵大学経済学部

欲しい、というところ。  
欲しい、というところ。

先進技術。  
イエロー・マジック・オーケストラ。

**郡裕美** 23才・建築デザイナー  
東京都

自分にとって触れてない分野。コンピュータ。興味はある。子供。コンピュータグラフィック。  
やなせはやき

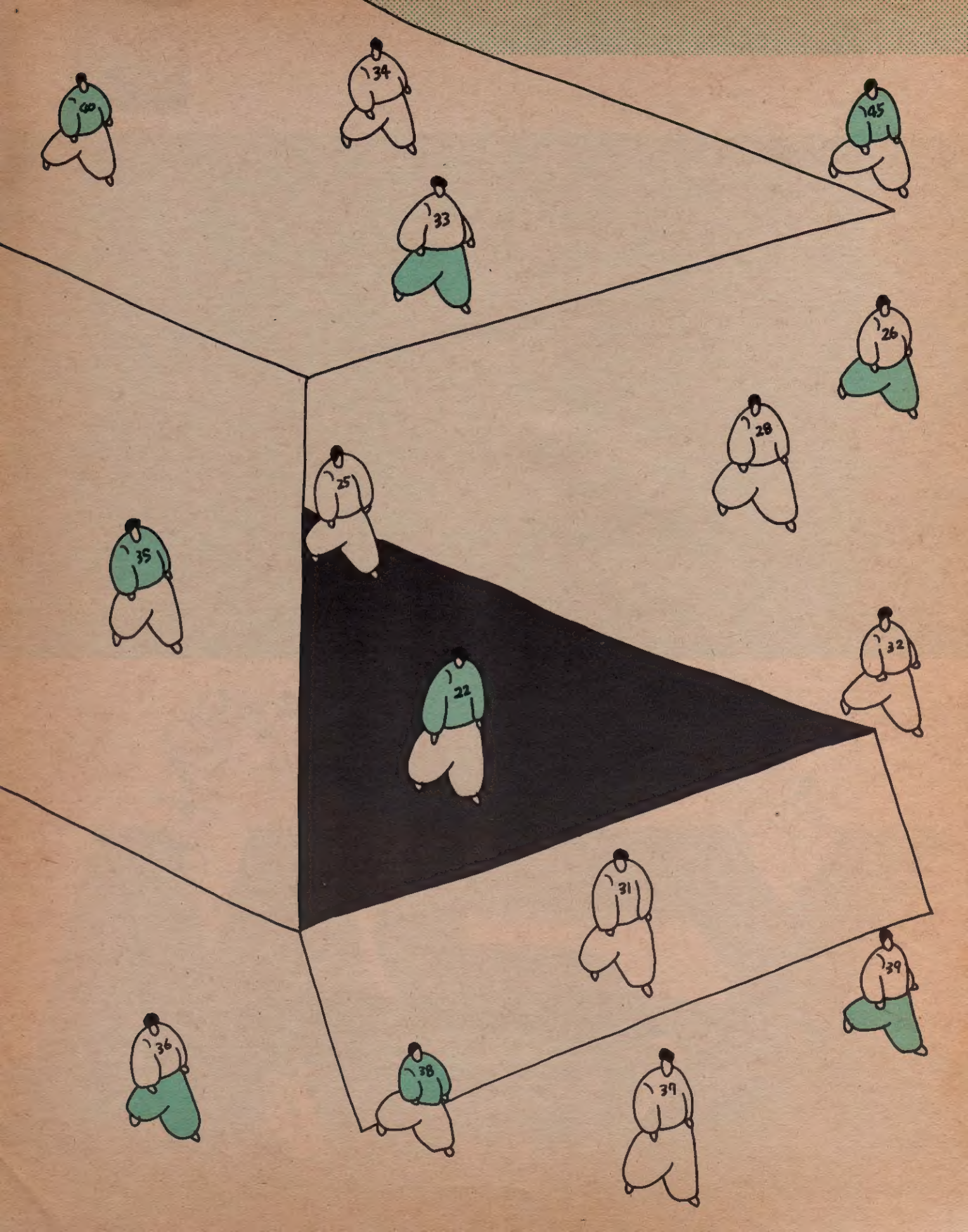
**梁瀬早希** 23才・医学生  
東京都

パソコン。情報処理するもの。そこから必要なものをとり出す。ゲーム。冷たいもの。いいものだとは思われない。人間の職はせまるから歓迎されないのではないかと。ばく自身としては便利だと思つた。

**亀井宏祐** 28才・コンピュータ  
システム分析奈良県

仕事をたのむと、たのんだ本人が忘れていてもちやんと仕事をやっておいてくれる便利な人。仕事をたのんだつもりで言うのを忘れると、知らん顔してすまして







いるイヤな奴。

### 増山実

24才・会社員  
名古屋

神経症。ほとんど興味ない。コンピュータが感情をもった映画。SFっぽく思いついて出される。

### 糸井素純

23才・医学生  
東京都

TVゲームしかない。マスターするのに時間がかかる。それまではTVゲームでしかない。場所をとる。

### 山崎美智恵

24才・会社員  
京都市

情報処理。計算力。最新鋭。今の社会になくてはならないようなもの。

### 両条秀親

23才・広島県

あのムカデのようなCPUの足を一本一本ムシつてみたい。

### 杉浦三佳子

24才・役者  
東京都

自分とは無縁のものと思ってる。何かをやる時、コンピュータでやればという発想がうかばない。機械はこわい。世も末。コンピュータよりすごいものが出てきそうなのが気になる。

### 中村美奈子

21才郵便局勤務  
神奈川県

むづかしい。

### 斎藤陽子

22才  
東京都

事務処理。機械による管理。無機的。現代的。ハイテック。

### 磯部洋

22才  
東京工業大学情報科学科

- 計算を速くする機械
- 単純労働をやってくれる機械
- ワンパタンの得意の機械

### 伊藤貴敏

22才  
明治大学法学部

めんどくさいことは何でもやってくれる。

### 末益美央子

24才婦人服販売  
大阪府

よくできたロボット。

### 三村実刈

21才  
近畿大学

今私、就職活動をしてまして、文系なので事務職でも思っていたのですが、O Aとか何とか憎きコンピュータのために苦戦しております。そこで近頃はソフト・コンピュータ関係の業界へ就職してやろうと考えているのです。つまり、コンピュータというコトバから、就職を連想します。

### 石井裕子

18才  
女子美術大学

直線的

### 桜井章恵

20才  
神奈川県

あたえられた事しかしない、つめたい。相手をしてると、つかれてしまう。

### 武田博道

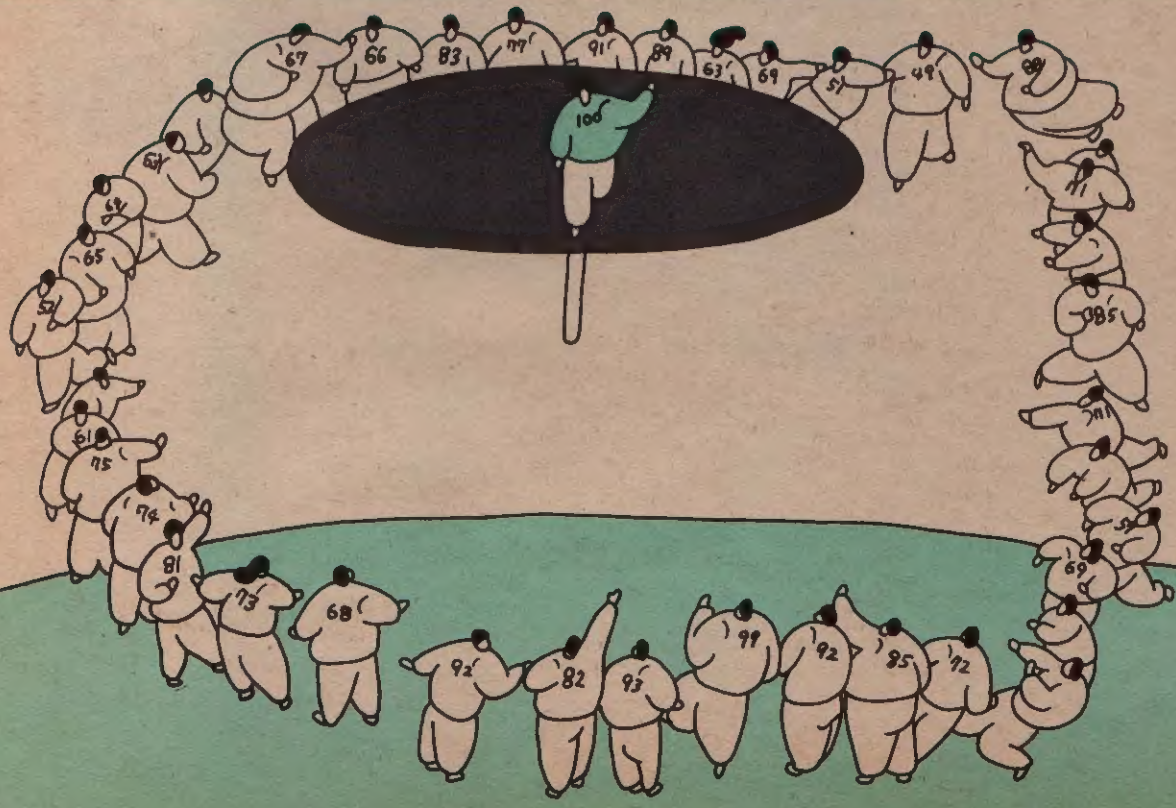
32才

覚え込みの悪い、ぐずの石頭。また、結局、俺(人間)が教えてやらないと、何もできないのか。

### 横道英明

22才  
国学院大学法学部

最近のイメージとしては、1、ある程度ゲームなんかやって発展性がなくなっている上に置いてある姿。2、フロッピーディスクのファイルなんかの列。3、なぜか棒グラフが表示されている絵。







新聞や週刊誌で話題になった、「MSX」ですが、MSXがパソコンであるのか、ないのか、的確な情報が伝わっていないのが現状です。創刊0号では、「MSX」について、詳しく紹介いたします。パソコンの互換性によりなにが私達にもたらされるのか、メーカーおよびソフトウェアハウスがMSXに対してどのような考えで臨んでいるのか、MSXが将来、どのような展開をするのか本誌を通しておわかりいただけたいと思います。メーカーの紹介は、2つのパートに分かれています。尚、メーカーは順不同で紹介させていただきます。

### MSX規格発表……

6月16日、経団連会館で、MSXの記者発表が行われました。メーカー15社がそろって、パーソナルコンピュータの共通化に乗り出し、ホームエレクトロニクスとしての第一歩が始まろうとしています。

# 「MSX」って、何でしょう？

MSXマガジン編集室

WHAT'S

# MSX





仕様	内容
*CPU	Z-80A
*メモリRAM	32K MSX-BASIC 8Kbyte以上。
*VDP	TMS9918A
画面表示	テキスト表示 32文字×24行 グラフィック表示 256×192ドット カラー 16色
*PSG	AY-3-8910 サウンド 8オクターブ 三重和音
*PSI	i8255
CMT	FSK方式。 1200・2400ボー
キーボード	英数・ひらがな・かたかな グラフィック記号対応 JIS配列 五重音順配列対応
ROM カートリッジ I/Oバス	拡張バスに対応するスロット が1、2個が装備 50ピン、カードエッジ型
プリンタ	8ビットパラレルインターフ ェイス
ジョイスティック	1、2本接続可能

\*ソフトコンパチブルのもので良い  
MSX基本仕様

なぜ、いまだにパソコンの規格統一が実現しなかったのか？ 不思議に思われるかもしれません。技術革新と規格統一とは、互いに矛盾するところがあるようです。特に、コンピュータの世界では、日新月异以上の速度で技術が先攻してきました。ハード・ソフトウェア共に互換性のとれた、MSXが今後どのような展開を見せるのか、目が離せないものがあります。

## パソコン規格化の波

パソコンが、ブームになり、手軽に買える

るようになって、5年になります。5年前のコンピュータは、ワンボードマイコンで機能的にも大したものではありませんでした。現在では、機能豊富、価格も安く、パソコンの普及も年々本格的になっています。メーカーが独自に研究・開発されたパソコンが世に少しずつ浸透してきました。

売ってきた結果です。これは、現時点でのパソコン全てに共通することです。なぜ、今、標準化なのか！標準化と言っても、パソコンの何を標準化したのか、また標準化することによるメリット・デメリットも考えてみたいと思います。

何を標準化したか？

現在、発売されている多くのパソコンは、BASICと呼ばれるプログラミング言語が、電源を入れるとすぐに使えるようになっています。標準化の1つとして、このBASICが上げられます。いままでのパソコンでは、どんなに似たBASICでもかならずマシンごとに違っていました。しかし今回、各メーカーから、発売されるMSXマシンには全て同じ仕様のBASICがサポートされています。

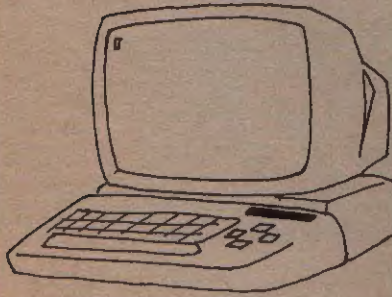
BASIC言語の他にもハードウェアに依存したマシン語があり、マシン語レベルでも、互換性が保たれています。ソフトウェアの互換性が整えば、当然、ハードウェアの互換性も考えられます。MSX規格では、基本ハードウェアも全て同レベルで開発されます。このようにハードウェアとソフトウェアが1つになって初めて、規格化が実現するものだと思います。

A社パソコン



A社専用ソフトウェア

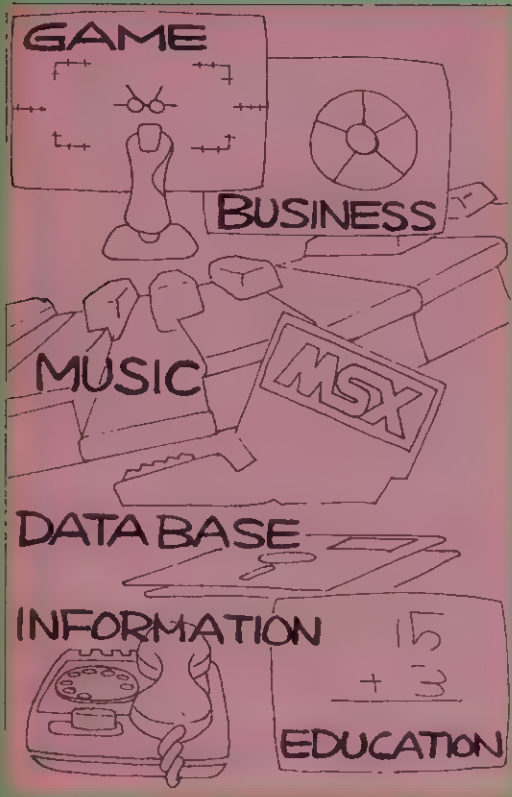
B社パソコン



B社専用ソフトウェア







ます。

1対1が1対Xに

各メーカーのMSXマシンの互換性が整えば、ソフトウェアが、非常に開発・販売しやすくなります。1機種1ソフトではなく、1ソフト多機種が実現するわけです。ソフトウェアの質・量的にいままてのような、ビニ本的な中を開けて見なければ分からないようなソフトというものが確実に淘汰され、今後良質のソフトが多くなることはまちがいないでしょう。MSXマシンの使い道を指示するソフトウェアが多種多様に出現することも期待できるのではないのでしょうか。

一番気になる価格ですが、いままでのパソコンより安くするのは確実です。それは、ハードウェアがいままでのパソコンよりシンプルになっているからです。6万円、8万円程度のマシンがポピュラーになるでしょう。

そこで、問題になるのは、各メーカーの特徴が100%発揮されないということでしょう。MSX+αの機能が基本ハードウェアを損なわないように開発しなければならぬからです。しかし、メーカーご

との特徴は、なんらかの形で表れてくるでしょう。

### MSX+α仕様

MSXを構成している各部を詳解いたしまししょう。

MSXは、大きく分けて、BASICとハードウェアという2つの仕様で成り立っています。BASICは、32KBASICで、現在売られているパソコンのBASICと比べても引けはとりません。スモールビジネス程度であれば十分カバーできるでしょう。特徴として、256×192ドットグラフィックス、16色カラー表示、スプライト機能、二重和音があげられます。スプライト機能は、MSXを構成しているTMS9918Aというプロセッサによって、実現されるのですが、実に32画面にキャラクタが表示出来るのです。8×8、16×16で構成するキャラクタを縦・横・斜め自由自在に動くプログラムが、簡単に作れるようになります。三重和音が可能であれば、コンピュータミュージックあるいは、ゲームの効果音など

いままで表現出来なかった音作りが簡単に楽しめます。ハードウェアは、高い拡張性と、あくまでも、互換性を保ったままで、自由度の高い構成が可能になっています。

いままでのパソコンと違うところは、1つか2つのROMカートリッジスロットが標準装備されていることです。ですからカートリッジを差すだけで、多種多様のソフトウェアが誰でも簡単に使えるようになります。殆どのソフトウェアは、カートリッジでユーザーに提供されるでしょう。

MSX仕様の詳細は表の通りです。

### MSXで何がかわる

家庭でコンピュータ。となれば、価格が手頃で、使い方が簡単、誰にでも楽しめる事が基本条件です。コンピュータをコンピュータとして扱うのではなく、便利で楽しいツールとして普及することにホームパーソナルコンピュータとしてのMSXがあるのです。子供がテレビから様様な事を学びとるように、ブラウン管を通して楽しみながらコンピュータで、たし算や集合論を学ぶことも当たり前になってきます。もちろん、より高度な数学や英語の学習、さらにはコンピュータ自体の学習プログラムもサポートされるでしょう。フロッピーをつなぐことにより電話帳としてもクッキングメモとしても利用できます。将来は、電話機を通して他のコンピュータと情報交換をしたり、キヤブテンやINSといった情報サービスをMSXで受けることも可能です。ガスや電気を集中管理して、思わぬトラブルを未然に防ぐことも夢ではありません。

これからMSXがどう変化し、進歩するか分かりませんが、コンピュータに対するイメージがもっとみじかなものに発展してゆくことでしょう。

A社パソコン B社パソコン BASIC A社専用ソフトウェア BASIC B社専用ソフトウェア





天香閣



# パーソナルコンピュータ

ホームパーソナルコンピュータのぶがり

今までのパーソナルコンピュータのソフトウェアとハードウェアの進化の歴史において、一番大きな問題になっているのは、常にハードウェアの開発が先行し、そのハードウェアが完成してから、ソフトウェアが開発されていくということがありました。

つまり、ソフトウェアはハードウェアに従属していたわけです。しかし、最近のパーソナルコンピュータの進化は、常に昔のアーキテクチャをそのまま受け継いだ、つまり、コンパチビリティを継承することにより、ハードウェア、ソフトウェアの両面にかんがりの機性が払われてきたと言えるでしょう。

二年前の、一九八一年八月十二日、米国のIBM社が16ビットのCPUを使ったパーソナルコンピュータを発表してから、パーソナルコンピュータの動きは、8ビットから16ビットに移りつつあると言われてきました。つまり、16ビットでなければ、もはやパソコンではないといわれるようになりつつあるわけです。

ところが、ここで、なぜ標準化したパーソナルコンピュータのCPUとして、8ビットを選んだのかということについて少し述べてみたいと思います。

技術というものは、非常に流れを持っていて、日進月歩進んで行くと思います。ところが、その流れを曲げようとしたら、

また流れを意図的に変えたりすることは、絶対に不可能だということを肝に銘じなければならぬと思います。

つまり、間違った標準化とか、間違ったアーキテクチャのものを標準にするという事は、技術的に考えて、また歴史的に見ても、不可能だったし、今後同じことが言えるでしょう。

パーソナルコンピュータはマニアの間から発生し、そしてホビーになり、理科系の学生の間でブームになり、ビジネスにまで広がりました。そして今、一般家庭に浸透しつつあるというのが現状ではないでしょうか。そこにおいて一番大きなファクターとなるのは、ソフトウェアがたくさんあるということと、ハードウェアの価格が下がるということではないかと思えます。では、ハードウェアの価格を下げるには、どういう方法があるでしょうか。第一に、大量に作ることに、非常にシンプルなアーキテクチャなもので、容易にVLSI化できるということ。この二点があげられると思います。VLSI化を前提にアーキテクチャを考えた、パーソナルコンピュータは、今までは存在しませんでした。

MSXは将来、すべての回路が一つか二つのVLSIにのるということを前提として設計されたものです。ですから今までに知り尽くされた、成熟したLSIでアーキテクチャをリリースする、「固める」必要があります、というわけで、M

SXは16ビットではなく8ビットCPUに選んだわけです。

話をもとに戻って、今まではソフトウェアが常にハードウェアの動向を気にしながら発展してきました。しかし、ひとたび、ソフトウェアとハードウェアの境界線が明確になるとソフトウェアはソフトウェアで、ハードウェアはハードウェアで独自に発展することができると思えます。

アスキーの大きな役割は3つある

アスキーがMSXのプロジェクトに対して果たさなければいけない、果たしていることとしては3つあります。

その一番目の機能として、MSXシステムそのものを企画・開発した、「MSX運動」とも言える活動の「センター」としての役割。つまり、できるだけ多くの周辺技術、できるだけ多くの先端技術を取り入れて、MSXパーソナルコンピュータをより広範囲なホームコンピュータとして打ちたてていく役割。

二番目は、「アスキー」「ログイン」「アスペクト」といった、アスキーの持つ媒体を通し、MSXをホームコンピュータとしてより多くの人に啓蒙活動をしていく役割。

三番目は、ソフトウェアハウスとして、MSXコンパチブルの教育ソフト、ゲームソフト、ビジネスソフトを数多く開発し、販売していく役割。以上3つがあり

MSXマシンが、ホームパーソナルコンピュータとして、第一歩を確立するために、アスキーはどんな役割を果たすべきか、アスキーを代表して、アスキー副社長・米マイクローズト技術担当副社長である、西和彦がメッセージを送ります

ます。

ニューメディアとしてのMSX

パーソナルコンピュータが今から五年前に出てきたときに、初めはホビーのための、マニアのための機械でした。それが、フロッピーディスクが付いて容量が増え、スモールビジネスのための機械に展開してきたわけです。アスキーは一貫して、パーソナルコンピュータは新しいメディアであると提唱してきました。つまり、MSXの出現によって価格が下がり、テレビや電話のように一般に普及してこそ、パーソナルコンピュータは、人間の意志を伝達する「コミュニケーション」の役割を果たすデバイスであり、メディアになり得るのではないだろうか。MSXの方向性

人間の生活の三分の一は会社、三分の一は家庭、残りの三分の一は寝ているわけです。その家庭においてもMSXは、新しい形のエンターテイメントとして活躍するでしょう。また今までビジネスでしか使われてなかったワードプロセッシング、数表の計算、来たるべきキャプテン・インズといった新しいメディアに対しても、対応していかななくてはなりません。以上が、MSXコンピュータの将来目指すべき方向、またアスキーが今後サポートしていかなければならない方向であると考えております。



一台のオルガンづくりから出発し、楽器を通して私たちに音楽文化のすばらしさを伝え続けてくれているヤマハ。“人間の真の豊かさの追求”をモットーとして、現在では生産販売活動、音楽普及活動、レクリエーション活動の3つの事業を中心として、楽器づくりはもちろんのこと、家具やホーム用品、スポーツ用品などの製品開発も行ない、私たちの生活・文化・レジャーの各分野にまで“生きる喜び”を与えてくれている。最新技術とともに、製品でその心を伝えようと常に努力に努力を重ねているヤマハ。その情熱とノウハウで、MSXはどんな形となって私たちの文化生活の中に姿を現わすのだろう。

## 汎用機はまだ概念が 確立されていないようだ

コンピュータは、いまや人間の生活の基盤の中に密着してきています。たとえ、全自動の電気洗濯機にもマイコンが内蔵されていますし、自動販売機にしても、銀行のキャッシュカードによる自動支払い機なんかもそうですよ。人間の生活に関わるあらゆるところでコンピュータは活躍しており、しかも、それを使っている人たちは、全く意識していないところまで浸透しています。



デンタルシステム開発プロジェクト  
加藤 博万氏

ところが、汎用機となると概念がまだ確立されていない。いざある目的を決めて使おうとすると、あれも出来ないこれも出来ないというところが多すぎる、というような状態です。

それには一つ、入力方法の問題があると思うんです。普段の生活の中で通常やっているような情報の与え方で処理されれば、一番いいわけで、それがいちいちキーボードをたたいてやらなければいけないとなると、ちょっとしんどい。

ですから、MSXもキーボードがついていて、ディスプレイが付いていて、というのは必ずしも最終的な姿じゃないと思いますよ。コンピュータというのは、前算言語とメモリは絶対に避けられないけれど、情報を交換するための入力装置とそれをモニタするものは今のかならじやなくてもいい。前算言語とメモリがあつて、そこに人間とのインターフェイスをどういうふうにするか、というところにはいろいろ方法がある。そういうものを模索しながら試行錯誤して、コンピュータが本当に社会化していくための十分条件をつくっていくのが、我々の役目じゃないか、思っているわけです。

# コンピュータが 社会化していくための 本当の条件を つくっていくのが 我々の役目です。

## カートリッジ使用は 大きな進歩

今回のMSXは、規格統一ということ、より多くの人にパソコンを利用してもらうという目的に近づいたと言えるでしょう。ハードウェアの面では、今後いろいろと改良改善されてより高度なものになる部分も多いですが、ソフトにカートリッジを使用するという点は大きな進歩ですね。ロード（機械が作動できる状態）まで、カセットで十分以上かかっていたような長いソフトでも、カートリッジの場合、わずかな時間しかかからない。これは大きな利点だと思います。



商品開発プロジェクト担当  
吉澤 富士男氏





# YAMAHA

日本楽器製造株式会社

専任課長 保長 田中 達也氏



さて、私どもも製造販売するMSXに  
 関してですが、大きな特長はデジタルシ  
 ンセサイザーとして使用できるというこ  
 とでしょう。本来楽器製造メーカーです  
 ので、得意な分野であるわけです。新製  
 品（プレイヤーの間でも話題になってい  
 るDXシンセサイザーに使われている音  
 源を組み込んで、自動演奏はもちろん、  
 シンセサイザーが演奏したデータを記録  
 し、また演奏させる録音再生機能も持っ  
 ていますし、リアルで、しかもオリジナル  
 ティの高い音色を作り出すことが可能で  
 す。プロの演奏家の使用に十分耐えられ  
 る音色を持っていますから、特に音楽に  
 興味のある人にとってはお買得といえる  
 と思いますよ。シンセサイザーDXとの  
 組み合わせも可能で、さらに本格的な楽  
 器演奏が楽しめるようになってい  
 ます。音楽ということでは、メロディに



藤岡工場

(取材日 昭和58年8月1日)



Y.S.開発プロモエクト担当 橋本 健氏

## シンセサイザーとしても 楽しめるヤマハのMSX



MSXマシン開発スタッフ

自動的にコードをつけたり、発想したメ  
 ロディをインプットして、それを聴いた  
 ときに、そのイメージが違っていれば何  
 度でもやり直す。これはテープレコーダ  
 じやできませんから、そういうエディッ  
 トの機能を持たせることも、予定してい  
 ます。

ヤマハの特長であるFM音源を内蔵す  
 るために開発で考えたことは、内部を小  
 さくまとめる必要がありました。ヤマハ  
 では以前から自社でシンセサイザーなど  
 のマシン用いろいろなチップをVLSI  
 化してきました。MSXを構成するチ  
 ップでもVLSI化することで、FM音  
 源を内部に取り込めるようにしました。

自分の好きなことから入って興味を深  
 める。さらにはクリエイティブな作業に  
 発展して、新しい世界を創り出していく、  
 というようにMSXが展開していけば、  
 と思っています。

[NOTES]  
 ー ロード  
 プログラムをテープやフロッピーディスク  
 からコンピュータに読み込ませること。  
 ② シンセサイザーDX  
 YAMAHAが今年の五月に売り出したキ  
 ーボード型のシンセサイザー。



# MSXは マニア相手のものではなく、 一般の人々の、 そしてHA時代のための ものです。



営業本部企画センター  
P A企画部 部長代理  
大西 淳三氏

## 家電メーカーの 歴史は統一の歴史

エレクトロニクスやエネルギーを中心に多くの分野で活躍を続けているサンヨーグループ。現在はニューメディア時代に対応していくために、ビデオディスクシステムや小型、長時間のポータブルVTRなど映像機器の開発を進める一方、デジタルオーディオ時代の開幕として音響機器の開発、またはオフィスの効率化を進めるためのOA機器、さらに夢の商品の実現をめざして超LSIの技術の開発などにも力を入れて、めざましい発展を続けている。家電メーカーとしてのサンヨーのMSXにける期待はかなりなもので、何機種の商品がサンヨーから生まれてくるのか楽しみなところだ。

化の歴史みたいなものなんです。たとえば単三の乾電池だって中に入っているものは各メーカーみんな違うけれど、サイズだけは同じ。たしかに形が違ったらメーカー競争にはなるけれど、そんなことをしたら家庭でのホームエレクトロニクスなんてものは存在しなくなってしまうんですよ。電気ガマだってデザインはいろいろだけど、コンセントはみな同じでしょう。私から見たら、家電とか電化製

MSXへの期待の最大のポイントとい

うのは汎用化でしょうね。実はこの部署は昨年の十二月から発足したんですが、それまでサンヨー電機でコンピュータを開発・販売していたのは、サンヨー電機ビジネス機器株式会社(旧)といって、主にビジネスでのパソコン、あるいは業務用のパソコンというのを作っていたんですね。で、私はラジカセとかオーディオとかの家電製品を担当していたんですが、そこからPA企画部に配属になってその

市場を調べてみてびっくり、というのは、製品に各メーカーとの互換性が全くなかったからなんです。

もともと家電メーカーというのは統

れがここへ来てみたら、みんなネクラというか個人が個人でシコシコ動いているし、お見はお店で閉鎖されたユーザーだけのお店という感じだし、異常という他はなかったですね。

パソコンが、一般に、馴染みにくかったのは、各社各種ハラハラで、使い勝手が良くない、どれを選んでいいのかかわからない、というところが原因だと思います。私はこの担当になった時点から、そんなことはもうありえない、そしてサンヨーとして汎用性のあるパーソナルコンピュータを家電メーカーとして売っていき

たいと思っていたわけです。







三菱電機は、大型発電機、人工衛星から家庭用電機製品にいたるまで、あらゆる電機製品を扱う総合電機メーカーである。電子機器の分野でも、女流将棋名人の林葉直子がセーラー服姿で登場するコマーシャルが新鮮で印象的だった“MULTI 8”をはじめとするパーソナルコンピュータや、国内でトップシェアを誇るオフィスコンピュータなど、半導体技術では定評のある三菱電機らしい高性能の製品を次々と開発している。

NOTES 1  
この三菱電機が、世界初のプリンター付テレビを開発、注目を集めている。このテレビプリンターのシステムアップなどを含めて、三菱電機のMSXは、家庭用電機製品のシステムアップに大きな力を発揮するであろう。

NOTES 2



電子商品事業部  
製品企画部長  
川井 尚氏

## 規格統一は ユーザー側の ニーズから生まれる

統一というのはユーザーにとつてはいいことであっても、メーカーにとつては必ずしもいいことではないですね。現在のマスセールの商品というのは、統一の歴史の中に生まれてきたものですか。統一規格ができることによつて量産できるという可能性はあるわけで、そういう意味ではたいへん結構なことだと思つていきます。

けれども、今回のMSXに関しまして、本社の規格統一かどうかといえますと、また議論があると思います。いちおう規格統一されたと考えますと、ハードウェアのメーカーにとつて、ほんとうにハッピーであるかどうかというのは、今の時点では言い切れない。

せっかくMSXというものができまして、大きな流れができた。そういう流れには沿わなくてはならないと考えておりますが、それが、はたしてハードウェアサプライヤーにとつて、いいかどうかかわからない。

しかし、それはメーカーサイドの問題ですから、我々自身がなんとか解決していかなくてはならないと思つていきます。規格統一というのはメーカー側の論理ではなく、ユーザー側の論理で決まるものですからね。このコンパチビリティという問題をなんとかプラスの方向に持っていきたいと思つていきます。

# MSXの出現は パソコンの歴史の中で 大きなターニングポイントに なるでしょうね。





# MITSUBISHI ELECTRIC

三菱電機株式会社

## ホームコンピュータ時代は近い

今後、パーソナルコンピュータがどのようなかたちで家庭内に入っていくのか……従来のワンマシーン・ワンソフトというかたちですと、限界があるであろう。その壁を破って、一般的な家庭の需要を急激に促進していくという点において、MSXというソフトウェア・ハードは、非常に大きいパワーになるだろうと思っております。ホームパーソナルコンピュータという位置付けて、家庭にかなりのボリュームで入っていくきっかけをつくってあげたい。おそろく、現在のハードのままではないと思いますが、家庭の中においてコンピュータがどんなふうに使われていくかという点を考えて、いろいろなバリエーションアップ、いろいろな変化を期待していきたい。そういう点では、パソコンの歴史の中で大きなターニングポイントになるでしょうね。

## テレビプリンタとシステムアップ 三菱のMSX

規格統一ということですから、MSXのパソコンの単体ということになると、どのメーカーも同じになってしまふ。そこで、いろいろな機械との複合化ということが各メーカーの特長になっていくと思います。

三菱電機は年内にはMSXの第一号を発売する予定でありますが、この11月12月にかけて発売いたします。テレビプリンター、内蔵テレビとシステムアップできるように、デザインも統一させていくつもりです。テレビプリンターはテレビ画面をそのままプリントアウトできるというもので、VTR、ビデオカメラ、パソコン等との接続も可能になっております。三菱電機のMSXは、このニュー

メディア対応の世界初のプリンター付テレビとのシステムアップのほか、あらゆる可能性を追求していきたいと思っております。その他、細かいメリットとしては、機械的入力に便利なオプション、テンキー用コネクタ及びテレビや周辺装置に必要な、100V補助電源を背面にもっています。

MSXは、今年の春から来年にかけてブームをおこし、急速に家庭に普及していくと思っております。その為に、エンドユーザーに認知され喜ばれるソフト、ハード、特にソフトの提供を続けていくことが、各々のメーカーに課せられた大きな責任といえますね。MSXが、将来、家庭内でどんな形で、どんな使われ方をするか、夢を喚びつつ、いろいろな考えを入れて、勝負したいと思っております。期待していただきたいと思います。

(取材日/昭和58年8月29日)



プリンター付テレビ

### [NOTES]

#### ①MULTI-8

640X200ドットで8色カラーグラフィックスが使える三菱のパーソナルコンピュータ。ビジネス用にはMULTI-16がある。

#### ②プリンター付テレビ

映像メモリー機能により、テレビの画面をその場でプリントできる機能を備えたテレビ。VTR、ビデオカメラ、パソコン等と接続することにより、システムアップができる。



電子商品事業部 主幹 城戸 栄良氏



# カバンサイズのパソコンは どこへでも持ち運べる 便利パソコン。 使い易さがポイントです。

## MSXの実力は 多面的な応用力

MSXはホームエレクトロニクスの中  
心になっていくものであると思ひまして、  
ゼネラルはこの企画に賛同しました。M  
SXの実力はベーションックにしてもかなり  
高度なものなので応用性があり、だから  
MSXをもとにしていろいろな製品が開  
発できると思っています。その手始めと  
しては二つの方向が考えられます。まず  
ひとつめは家電製品の中にパーソナルコ  
ンピュータを入れるホームユース的な方  
向。そしてもうひとつはMSXの持つて  
いる実力を発揮できる高度な技術を生か  
したものと、いふことです。

現在のパソコンはオフィスの中で活躍  
していますが、MSXもかなりそういう方  
向に行くのではないかと思っています。  
そしてゼネラルでは、事務所で使ったり  
家へ持ち帰ったりというどこでも持ち運  
びできるパソコンという商品企画がいい  
のではないかと考えています。そこで問題  
になってくるのがソフトの豊富さと、それ  
ことですが、従来のパソコンですと使え

産業機器の分野から家庭電化製品の  
分野まで、絶えることのない技術開  
発の実績をもつ各エレクトロニク  
スメーカーとして、数々の独創的な  
製品を世に送り出しているゼネラル。  
最近ではマイクロ・エレクトロニク  
スの分野にも積極的に取り組み、コ  
ンピュータ・ターミナル、ディスフ  
レイ装置、漢字編集装置をはじめ、  
マイコンの産業機器への応用はもち  
ろんのこと、民生機器についても研  
究開発技術者の総力を結集して、数  
々のユニークな製品を開発し、生産  
している。ますます小型化、多機能  
化、多様化を要求されている産業界  
にあつてゼネラルの貢献度は大きい。  
MSXでもその力は大きいに期待でき  
そうだ。

るソフトと使えないソフトというもの  
がありました。しかし、MSXでその問題  
も解決されて、当面は事務所と家庭の両  
方で使えるパソコンというものが出てく  
るのではないかと私たちは思っています。  
ただMSXというのは拡張性があるだ  
けに、各メーカーがそれぞれの特徴を出  
してそれを前面にどんどんもっていつて  
しまうと、共通性というものがなくなっ  
てしまうのではないかと、という不安もな  
いわけではないんです。従来の家電製品  
というのは、他社といかに違いを作るか  
というところから発展していったわけ  
です。しかし、その違いというのはほんの  
ちよつとのところ、共通性をなくすほ  
どのものではなかったんですね。ところが  
、MSXの場合は拡張性があるだけに、  
今までと違った形で製品開発をしていか  
ないと統一の意味が薄れてしまうのでは  
ないかと思つているのです。



販売企画グループ  
吉田 恵公氏



# GENERAL

株式会社 ゼネラル

## コンピュータの大衆化が、 HA時代を生む

MSXでソフトに互換性がでてくるということは、今までマニアのものでしかなかったソフトが、一般大衆のものになるということ、それはつまりコンピュータそのものが大衆化するということだと思ふんです。そして、それがホームパソコンの位置づけではないかと私は思っています。単に家庭で使うコンピュータというだけじゃなくて、もっと広がりがあるものがホームパソコンだと思ふんです。



MSXマシン開発会議

またソフトが共通化するということは、ハード商品が売れるようになるということだと思つていますので、非常に期待しているわけです。ところが、差別化のために固有の商品がどんどん発達していつかしまつと、ソフトに互換性がなくなり閉鎖的になってしまふ。だから、いかに近いところで多面性を保つかということが重要になってくると思ひます。さらに、中心になるソフトやハードが共通化されていても、その周辺機器、プリンタとかディスクとかの統一化も進んでいかないと、という問題もあるでしょうね。

これからのユーザーは自分でプログラムを組んだりするようになると思ひますが、その場合ベージックが同じだと友人と貸し借りができたりにしてソフトウェアの輪も広がっていくと思ふのでMSXには非常に期待しています。MSXはまだ発達段階ですが、その発達が差別化を広げるのではなく、より普遍性を広めていくという形になっていくことを私たちは考えています。



事務機事業部 技師長  
片岡 忠士氏

## 持ち運びのできる 小型パソコン

ゼネラルでは、できるだけ早く商品開発を進めるよう開発を進めています。その内容をお話しますと、ひとつはキーボードの中にすべてが含まれたような小型の持ち歩きができるパソコンというものを考えています。そして、メモリー容量が相当大きくないとゲームにしても面白いものができませんので、マイクログロブレットを内蔵したものも考えています。これからはゲームとともに遊びながら学べる教育用のソフトが主流になってくるでしょうからね。

デザイン面では、女性向きのもの、またシルバークリエイティブを意識した、デザイン配慮が必要になると思ひます。とにかく、ポイントはいち早く見えてほしいですね。

(取材日/昭和58年8月24日)



広報宣伝部  
山本 唯夫氏

### [NOTES]

(1)ディスプレイ  
テレビブラウン管と似たようなもので、スクリーン上に文字、図形などを映し出す。文字を主とするものをキャラクターディスプレイ、図形を主とするものをグラフィックディスプレイと呼び、文字や画像を数色に分けて映し出すカラーディスプレイもある。単にコンピュータからの情報を画面に映し出すだけでなく、ライトペンで逆にスクリーン上から情報を入力することもできる。一般にはキーボードとを組み合わせて、スクリーンを見ながらキーを操作して入力する。

(2)プリンタ  
コンピュータでつくった画面やプログラムを紙に打ち出す装置。方式の違いにより、サーマル、ドット、インクジェットなどがある。

(3)フロッピーディスク  
記憶装置のひとつ。円盤状のディスクレットと呼ばれるものに、磁気によりプログラムやデータを収納する。径により8インチ、5インチ、3.5インチ、3インチの類があるが、MSXシステムでは、3.5インチと3インチのマイクログロブレットディスクの採用が考えられている。その最大の特長はデータの出し入れの速さにある。



「F-1」「AE-1」などの一眼レフカメラをはじめ、独自のオートフォーカス機構を持つ「オートボーイ」や「スナッピー50」と数々のヒット商品を世に送り出してきたキヤノンは、カメラメーカーとして名実ともに世界一の業績を誇る。創業以来約半世紀、光学機器全般、事務機にも手を広げ、現在、映像と情報機器の総合メーカーとして躍進を続けているキヤノン。その売り上げの主力はカメラから事務機に移行しつつある。汎用性の高い事務用コンピュータやワードプロセッサの技術力では定評のあるキヤノンが、MSXをきっかけに家庭内へどのように参入していくか、注目したいところだ。

## ソフトウェアの共通化でパソコンの大衆化を



ハイソナル電子  
事務機事業部長  
専業企画課  
吉平 和彦氏

りません。今回のMSXによるソフトの規格化ということは、そういう意味で、非常に共鳴する部分が多いわけです。ホームパーソナルコンピュータという分野に足を踏み入れていく、いいチャンスだと思えますよ。

今回のMSXの仕事は、単にゲームコンピュータとして見ると余分なものがつきすぎますよね。つまり、もう少し広い意味でのホームコンピュータの機能を持たせることができるわけです。

では、家庭に入る場合、どういった方向があるのか、ということですね。まずはゲームや教育。それから、家電製品をコントロールするプロセッサとしてホームコントロール、ホームセキュリティといった役割。そのほかに情報の窓口、情報源としてのコンピュータというものを考えられます。いづれはこの二つの分野に絞られてくるでしょう。

現在、キヤノンのパソコンはビジネスの分野のものが主流なわけですが、将来はどうしても家庭の中に入っていくか、そればかりではありません。一般人に受け入れられるようなパソコンということをお考えますと、ソフトウェアの共通化というのは必須の条件でしょうね。それは間違いない

# 今、求められているのは 特別に素晴らしいハードよりも、 誰にでも使えるハード だと思いますね。

## 映像と結びつけた 情報窓口

具体的にキヤノンはどこを狙うのかと申しますと、やはり、映像との結び付きによる情報の窓口ということになるでしょうね。将来的にはビジネスの方向にもこのMSXは移っていくとも考えている。かなくてはならないとも思っています。MSXだからといって、ビジネスができないわけじゃありませんからね。

MSXの実力がどのくらいなのか、まだ未知数だと思えます。市場に出てみて、どれだけのソフトが集まるか、そこが勝負どころでしょう。

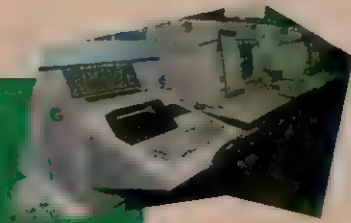
ハードメーカーにとつては、今までのパソコンは機械を売るために、ソフトをどうやって準備しようか、というところが意外にネックになっていた。それが解消されるだけで、非常に魅力なわけです。ただ、使う部品は決まっているし、システムも同じですから、メーカーとして独自の特長をつけることは苦しいし、負担が大きい。付加価値として特定の機種にしか使えないソフトが出現するということが起これば、また混乱の可能性がなくなりますね。特長をつけると互換性がなくなってしまう。



# Canon

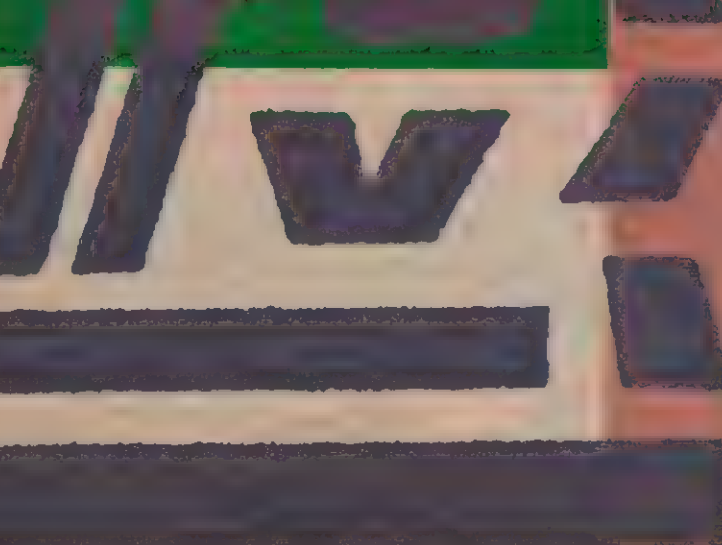
キヤノン株式会社

## MSXで キーボードアレルギー解消



技術力でのオリジナリティを出すことが難しいとなると、あとは価格とデザインとブランドイメージ、それしかなくなってしまふ。それはほんとはつまらない話です。技術畑の人は不満でしょうけれども、営業的にみれば、そういう我慢をしても具通化したソフトというは

しかしですね。たとえば、切符の自動販売機なんというのは、案外、複雑な機械なんです。よくよく考えると、窓口に行ってお金を出して、どこまで何枚ってさうのに比べて、はるかに複雑な思考を要するわけですよ。でも、あれは慣れなんです。銀行のキャッシュディスプレイベンダーだってそうです。一度、誰かがやってあげればおじいちゃん、おばあちゃんでも覚えられますよ。触わったことのある機械というのは、どうにかこうにか動かせる。子供たちは、キーボードというのは触わってきている。キーボードアレルギーというのはなくなっていますよ。



うが魅力があるんじゃないでしょうか。技術畑の人とは逆に、デザイナーなんかは腕の見せどころだ、と考えているかもしれせん。

今、求められているのはどちらだろうということになると、特別に素晴らしいハードよりも、誰にでも使えるハードだと思わなくてはね。

ですから、やがては、BASiCとかプログラムという概念が無くなって、カートリッジを入れてボタンを一つか二つ押しただけで、何らかの仕事をしてくれる箱、といったものにコンピュータは変わっていくでしょうね。また、そうでなければ、一般の人には受け入れられないと思います。とは言え、このMSXの仕様

である限り、しばらくは、キーボードがあつて、ディスプレイがあつて、という形は免れない。入力方法として確実に速いのは、今の時点ではキーボード以外ありえせんからね。このキーボードが、家庭の中に受け入れられるだろうか、ということとは問題にしている部分なんです。

くと思います。ゲームをやっているあいだは、実際、キーボードは使いませんしね。

まあ、へ後はゲーム以外のソフトウェアが幅をきかせていくようになるんじゃないかな、と期待はしているんです。これだけ、ある程度きちんとしたハードが出て、はじめはゲーム用ということでもいいですから買って、それがどういう商品かということが徐々に理解してもらえれば……ユーザーのほうのレベルが上がっていけば、と思っています。

(取材日 昭和58年8月25日)

【NOTES】  
「Jan A-so-o (Beginners Allpurpose Symbol Instruction Code)」  
コンピュータが扱えるのはマシン語と呼ばれる16進数だけか、それを人間にも理解できるように翻訳してくれるのがBASiCと呼ばれるプログラミング言語。簡単な英単語でコンピュータに命令を伝えてくれる。

【カートリッジ】  
コンピュータでゲームを楽しむとしたとき、まずプログラムを入力しなければならぬ。従来はカセットテープにプログラムを記録しておき、それをコンピュータに入力していたが、それには時間がかかりすぎる。MSXマシンではカートリッジといわれる小さな箱をコンピュータに接続することにより、待ち時間ゼロでゲームを始められるようになった。もちろんビジネス用、学習用プログラムもカートリッジで供給される。



これからはAVC時代。  
AVを通して一般の人々も  
パソコンに抵抗なくと  
入っていきけるようになる  
と思っています。



マーケティング室 部長  
北村 桂一氏



ビクタービデオセンター  
V.C. 東京(虎ノ門)

### パソコンは AVをコントロールする インテリジェンス

ビクターというのは、皆さまもご存じのとおりオーディオとビデオの専門メーカーとして、世界に先がけて「VHS」というビデオのフォーマットを開発いたしました。また最近では「VHD」というビデオディスクも発売いたしました。その方面での開発もどんどん進んでいるわけですが、MSXを取り入れてビクターが何を提供できるかといった場では、この「VHS」と「VHD」はどうしても欠かすことのできないものになってきます。今ビクターでは、これからはAVC(オ

家庭用ビデオ「VHS方式」の開発を契機に、「音の専門メーカー」から音と映像の総合メーカーへと目覚ましい発展をとげたビクター。5年前にはさらに画期的なビデオディスクシステム「VHD方式」の開発発表などを行い、新しいAV(オーディオ・ビジュアル)時代を切り拓こうとしている。「VHS」「VHD」などは当然これからのニューメディアとして、その活躍を期待されている。これらがMSXとつながれば、さっさとその応用範囲は広がるはずだ。AV(オーディオ・ビジュアル・コンピュータ)時代をリードする会社として、ビクターのこれからの製品開発には注目していきたいところだ。

「オーディオ・ビジュアル・コンピュータ」の時代であると考えています。AVをコントロールするインテリジェンスとしてパソコンはぜひとも必要になってきているわけです。それがビクターとお客様の接点であると私たちは思っています。また、昨今注目されつつあるニューメディア。このニューメディアの分野でもパソコンはかえらざる必要になってくると思っています。

外-4127



マーケティング室 室長  
 五味 英毅氏

ビクターがMSXを使ってまず初めにやるうとしていたことはビデオとMSXのドッキングです。今度ビクターは、用途として新しく発売するものに「ANIPUTER」(近日発売予定)という画像作成編集装置などがありますが、これと似たようなもので、「VHS」とMSXを接続させることによって、画面に文字を入れたりイラストを入れたりして自分で自由に画面作りができるようになるのです。

「VHS」「VHD」とMSXのドッキング

な画像はできません。しかし「VHD」はアナログですから実際の動画でゲームが楽しめるわけです。またゲームだけでなく、教育や業務用としても「VHD」はいろいろな使い方ができます。業務用の場合、たとえば旅行ガイドなども、予算や目的など、それぞれの好みに応じて情報をインプットすると、旅行先をコンピュータが瞬時にビジュアルとして選び出してくれるわけです。この分野の知恵を集めていけば、いっそうお客様に喜んでいただける新しいメディアになっていくものと思います。このようにビデオやビデオディスクはパソコンと接続することによって、パーソナル型ニューメディアとしてより高度な情報を持つようになるんです。

音に合わせて色が出る  
 シンセサイザー



今までAVのVの部分についてお話をしてきたところで、最後にAの部分について話してみたいと思います。ビクターはちょっと前にオーディオ・コンポーネント群として「PEACE」という商品

を発売しました。その中のひとつに「AVグラフィック・シンセサイザー」というコンポーネントがあります。これはモニターと接続することによって、音を出したとき、音に合わせて色や音階がでてきたりするというものです。この「AVグラフィック・シンセサイザー」にはすでにマイコンが内蔵されていて、五種類ほどのプログラムを自分で持っています。これをさらにパソコンにつなぐければ、自分で色や図形を選んで楽しむことができるようになるわけです。

これからはAVによって、パソコンにも一般の人々が抵抗なく入っているような世界になっていくと思いますし、私たちがAVとパソコンのかかわり合いを展開していくことによって、ゲーム以外のエディケイショナルな部分でのソフトも出てくることを期待しています。

(取材日 昭和58年9月6日)



マーケティング室 課長  
 高田 英男氏



VICTOR MUSIC PLAZA  
 (高田馬場BIG BOX9F)

【NOTES】  
 1) VHD方式  
 Video High-Density Discの略で、高密度記録方式のこと。  
 通信型ニューメディアに対して、ビデオやビデオディスクのように、通信と関係のないひとつの独立したニューメディアのこと。





未来を感じる季節  
子どもたちの笑顔の中に  
次の時代が視える。

コンピュータ・ゲームと戯れる  
輝く眼光の奥底には  
彼らが生きる。今という時代が産出した  
テクノロジーが、人々を魅了している。  
れば、未来は必ずや  
来る。

子どもらの傍らで  
駄菓子屋のおばちゃんが出した  
「わたしゃ、実土の土産に  
リニア・モーター・カーちゅうもんに  
乗るんですわ。」

183年秋、テクノロジーは  
この路地裏の奥の奥で芽を伸ばし始めた。

# 日本国未来風景

なかがかわ



モデル：湯島の三好小雲さんと近所の子どもたち。



おもしろいソフトが、  
ぎょうさんあるんや。

なんや、MSXというパソコン規格ができたそうやけど、コンピュータで、慣れたら便利で楽しいでエ。

ボクが持つてるのは、「MZ」いうシャープの機種で、昨年、買ったんですわ。

それまではポケットコンピュータを持つたたんやけど、ちゃんとキーボードがあつて、ディスプレイ画面のあるヤツは「MZ」が初めてでん。

ボクの「日出子」あつ、コレ、コンピュータの愛称なんやけど、今はスケジューラ調整とかシンセサイザーをつないで使ったり、落語のネタをファイル……いう具合に使こうとります。

スケジューラを入れる場合なんか、ええなあ。ダブルブッキング（二重約束）が絶対にならないのがオモロいで。同じ時間じや、コンピュータは載らへんから三時までやつたら、次は絶対に三時からしか入らへん。でも、まあ……「吉本」やからね、入らへん仕事もやつたりするけどネエ、ボクの場合……。

そやそや、この間な、ニューヨークに行った時、買ってきたんやけど、おもしろいソフトがあつたんですわ。まず、ハーブのデータが入ってるヤツ、それにワイピンググラス。つまり、グラスの音やね。指でグラスのふちをこすると、ヒューて音がしまつしやろ。それで音階がつけられるんですね。普通の人間のコーラスがそのまま出るソフトもあるんやでえ。こないなソフトを使ったら、いろんな音が楽しめるんやから最高やね。

今度のMSXという機械、操作が簡単な話を聞きましたけど、そういうのがもつと出てきたらええと思えますわ。ボクなんか、人さまが便利に作ってくれはつたソフトを、そのまま「ハイハイ、おお

笑いの世界で人気を集めている桂文珍さん。丁寧な語り口と、「お年寄りを楽しませてくれる。その文珍さん、知る人ぞ知るマイコンユーザーでも、なぜかニューヨークでミュージカルの勉強をしてきたという彼に、文珍的マイコン学とMSXについておしゃべりしてもらった。



きに、おおきに」いうて持つてきて、データをパットと写してもうて、ほんで自分で使うという人間やからね。ホンマは、自分でプログラム作る、こない思うとらんやけど、何せ忙しくて時間がないやねん。そやけど、今のところソフトに遊び心がある、いうところが何ちゆうてもよろしわ。これに尽きまんな。

### 機械に使われてしまうたらアカン。 使つてやる精神力が必要や。

コンピュータの使い方としてやね、前に言ったほかに考えてることがあるんですわ。例えばやね、ネタをアイウエオ順に入れとくわけですよ。それで「アエ」っていう所があつたら「ア」から始まっても「エ」から始まってもええんやけど、今まで作ったネタの中から、ギヤグイとか、くすぐりやね、それをスラーと入れてしても、組み合わせで新しい話を作つてしまふ。そういう使い方ができるとええな、思うとらんやけどね。

いずれにしろ使い方が難しいいうことはありますわ。現実としてはやね、せつかく買つてきたものの、もうBASICでしやろ。最初チョチョッと触つてみて、「あつ、これは大変や、プログラム作るのはしんどい」いうことになって、結局はゲームしかせえへん。で、あとは押し入れの中に入つていいうパターンが一番多いとちやいます。

そやから、ひとつの楽しみいうか、ホビーぐらいの軽い感じの方がええんやないやろか。ボクなんか、人間を相手にした仕事をやらしてらるんで、コンピュータのように無機質なもん相手に生活をエンジョイしてるんですわ。そのホビーで自分の精神的なバランスを保つてるようなところもあるんで、そないな感じの方がええと思つた。

コンピュータ相手にコミュニケーションしてるみたいになつてしまつたら、人とのコミュニケーションがでけへんようになるし、ほんまの未暗人間になつてしまふやろ。

小さなお子さんをお持ちのお母さん、そこら辺を真剣に考えんと、「偏屈」とか「変わり者」になつてしまつてでんな、社会の中でのコミュニケーションがでけへん人間になつてしまふんちやいますか。むしろやね、コンピュータと自分の間に、一線をひいて付きおつたらええと思つた。

### MSXの登場で、本暗マイコン少年が明るくなるんぢやうか。

マイコン少年というのは、なんであんなに暗いんやろ。あいつらアカン。ほんとはそんなんばかりやないと思うけど、凝つてしまふんやろね。ほんで、何ちゆうか友だちがおらへんから、コンピュータを友だちにしてしまつたんや。そのうち、白

閉症のマイコン少年がドンドン増えて、もう日本中まっ暗、社会問題になつてしまつたりしてね。

これも、今のコンピュータが難しいから暗くなるんですわ。MSXみたいに、統一してわかりやすくなつたら、もつと性格も明るうなる。

最後に、文珍流コンピュータと仲良うする方法を披露しときましょか。

ボクの場合もそうなんやけど、知つてる友だちに教えてもらうのが一番手つとり早いでんな、理屈を使うたら難しいやろ、もう恐がらんと、まず触つてみるこつとやね。意外に簡単に、すつと動いて、たまにはエラーだつたりするんやけど、そんなんしてるうちに、だんだん覚えてくるもんですわ。

そのうちに、ボクみたいに、コンピュータに愛を感じるようになつて。前に入れたデータをちやんと覚えて、「ああ、おまえは覚えてたんやなあ」という感動が湧いてくるんですわ。それも、かわいもんでつせ。思わず妊娠させたらかいな……それぐらいの愛を感じまっせ。

それにやね、さゆりとか「明美」とか名前をつけるのもおかしくてええなあ。ちなみに、ボクとこのトイレ（お尻を洗つてくれるヤツ）が、さゆり、言いますねん。あつ、今、さゆりがやさしく洗うてくれると思うと気持ちがあえてエ。それやつたら変態かいな。ともかく、コンピュータにしろ何にしろ、明るく使つてください。

そして、メーカーさん、おぼんの小便みたいにゴチョコゴチョコと小出しにせんとみんなが簡単に、楽しく使える便利なもんを、ボン！と作つたつてください。たのんまっせ!!



“日出子”は便利でかわいい女でっせ

ヤッ



ちょっと以前に描かれていたSFマンガの世界、「まさかあー」と思うような事も次々と現実化されてしまった。ちょっと以前のSFは、現在の現実にはサッさと、とって変わってしまった。世の中が速すぎるのか、追いつけない自分が遅すぎるのか……現在、コンピュータが意志をもってしまう——というSFマンガを描いている、様図かずお氏に「まさかあー」と思うような、ちょっと未来のコンピュータのお話を伺った。

**コンピュータは脳味噌の追求だ**

人間は、せっかく未来に向かって生きているんだから、どっか現在と結びついていないといけないし、未来とも結びついていないと……後戻りするのはいつまでもないと思うんです。コンピュータが、どういう風に未来にかかわってくるかはわからないですけど、人間が進歩することを否定しちゃうのはよくないと思うんですよね。

コンピュータってのは、なんとなく僕思うのに、人間そのものを追求してるよーな気がしてならないですね。システムとしては、脳味噌もコンピュータも同じよーなものだと思うんです。だから、コンピュータそのものを追求するってこと

「ヘビ少女」「半魚人」など怪奇マンガで60年代、少年少女を恐怖にひきおとした様図氏は、70年代に入って「まことちゃん」というスーパーギャグで大変身、全国にまことちゃんブームをひきおこした。82年に「ビッグ・コミック・スピリッツ」に連載を開始した「わたしは真悟」は、コンピュータと人間の関係を謎を含んだストーリー展開の中でとらえ、現在、また新しい様図マンガを確立しつつあるようだ。本当に何をやるかわからない不思議なマンガ家、様図かずお。「わたしは真悟」から、今、目が離せない。



とは、脳味噌を追求していくことになると思えるんです。コンピュータのことを考えてくと、人間って何なんだろうという部分にいつちやいますね。

**SFの世界——コンピュータは生物になる**

コンピュータは左脳(デジタル)の追求だけど、右脳(アナログ)って何だろうって気づく時期も、きつと来るんだらうと思うんです。僕は、左脳を限度以上に追求しつくすと、意外とそれがそのまま、右脳になってたりってことあるんじゃないかなって気がするんですけどね。右も左も発達したら、きつと第二の何かが出てくると思いますよ。何かかわらないけれど……。そーなつて、コンピュータ

々に意識が出てくるとどーなるんだろ?そこまでいっちゃうと……意識まで持ちやつたら、もう生物だという気がする。そーなると感覚器官が備わってきたりしてね。きつとね痛いつてこと、一番最初に備わると思うんですよね。今だつて防御するための制御装置って何にでもついてますよね。それを細かく発達させれば、当然、信号として痛いつてことになつてくるから。

**楽しくなきゃ、コンピュータじゃない**

コンピュータに対してはすごく期待していますね。今のところ、人間の話し相手って人間しかいないから、同じレベルで意見交換しているだけで、なんとなく慰

め合つてただけという感じでしょ。それ以上のものをもらおうと思うと、どっか自分以上のレベルの高いものでないと役には立っていないと思うんですよね。だからコンピュータにそれを望むというか、話し相手になつてもらいたいというか。そーなるとコンピュータは神に近くなつちゃう。うーん、でもそれだつたら人間だつてなれないはずはないつていうが、今の段階を、ドツと上に昇れるよーな方法をコンピュータ使つて引き出して、進化してしまえばいいんじゃないかつて思うし……でもね、やっぱりコンピュータ、同じ使らんなら、計算とかさういう使い方つての、一番バカだと思つてすよね。それでは道具としてあるだけでほんとは、そーゆーような使い方でなくてもつと世界を広げるようなね、楽しさのために使う道具になんない……そーゆー風になつた方が、楽しいと思つてすけどね。

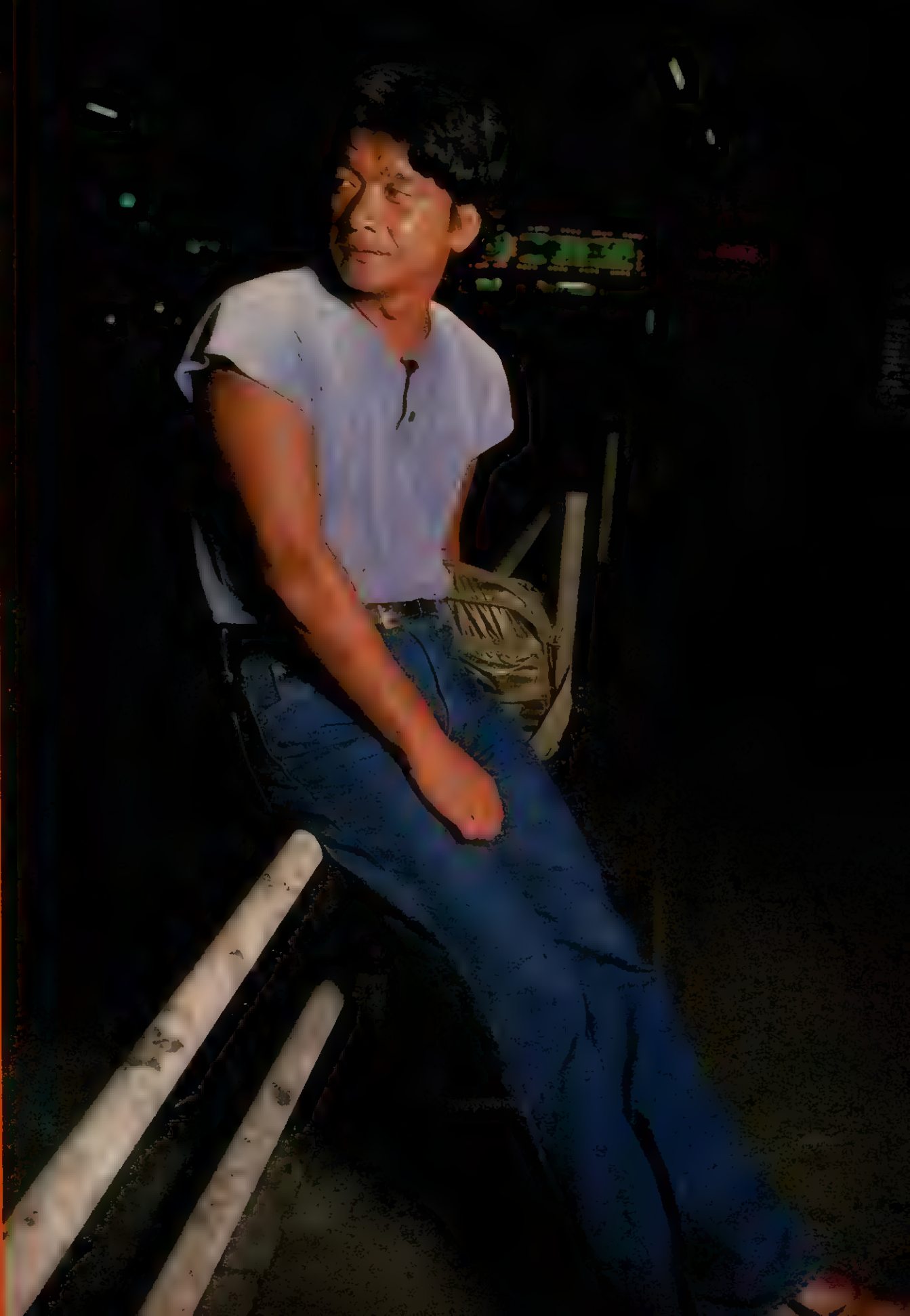
様図氏の描いている未来のコンピュータ論は、そのままSFマンガのネタに使えそうなものばかりであつた。ひとりごとのように話す彼の言葉に喚起された世界を見つめながら、ボンヤリと次のようなことを考えてしまった。電源コードを自らはずしてしまつてコンピュータも出てくるのだろうか、と。

人から生まれた、限りなく神に近いおともだち





昔は、科学少年だったもんね！



新しい人種にやられてる  
オジサンたちは、その昔、  
科学少年だったのだ。

俺はねえ、昔、科学少年だったんだなあ……。時計を分解し、最後にはミシンを分解して、直せなくなつて怒られたけど(笑)、構造がわかった時は、嬉しかったね。こうやって動くのかわつて、足踏みで回転するその機構がすごく嬉しくて。ミシンってのは「マシン」だった。きいた時も「あつそうか」って、すごく感動した。

そのうち、映画のほうに狂つてって、16mm映画をつくつただけだよ。なんて16mmに入つてたかかっていうとね、フィルム映像じゃなくてメカニズムが好きで入つてたんだよ。どうして24コマでこんな風に鮮明な画像ができるのかわかって不思議でしょうがなかったんだ。いま、俺の仕事部屋には、一番好きなブルーハウエルの映写機が置いてあるんだよ、ふた開けてあるんだよ、行動するメカをまるみえにしてね。心を慰める道具なんだ。昔の子供って、みんな時計を分解したんだよ。でね、輪ゴムの科学から始まってローソクの化学。輪ゴムの科学っていうのは動力で、ローソクは光学のはしりだからね。みんな科学少年だったんだよ。

いま、子供たちは糸巻きにギザギザをくつつけて坂を登らせるなんていうのはやらないでしょ。はなからピッコピッコいう電子ゲームが入つちやつてくるから、配線メカが最初なんだよね。俺にとつて配線で動いてく動力っていうのはエイリアンだな。

この前、小4の息子と一緒に旅行に行

った時、電子ゲームを3つぐらい持って行って勝負したんだよ。もうねえ、敵のCANの良さどスピードな反応とシステムの理解力の前に、俺は完敗、たちうちできないんだよ。モグラたたきの電子ゲームなんて、かなわなかった。ピッコピッコやるわけなんだけどさ、指の使い方が違うんだよ。点数にして67対12ぐらい。そりや、息子に負けるんだから嬉しいけども(笑)、しかし、新しい人類に完全にオジサンたちはやられてるね。という、そういう敗北感が強かったね。

将棋さしたりメンコしたりしながらコンピュータも使うっていう、新しい人類なんじゃないかなあ、やつらは。

**心躍り、胸ときめかせたロボット  
やコンピュータは果たして冷血複雑  
精密機器になり失せたのたろーか  
……と悲しむ今日このごろ**

と言つても俺はS・Fが好きでね、随分はやくからコンピュータの存在を知つてた。コンピュータが将来、こういうことをするんじゃないかっていうフィクションのなかの想定も知つたのね。

ハルというコンピュータを使って木星へ行く、あのキューブリックの「2001年宇宙の旅」ね。あの映画が、コンピュータっていうのはなんか凄いなってことを世間に知らしめたと思うけど、俺は映画が日本で公開されるはるか前に、アーサー・C・クラークの原作読んで知つてたしね。

その頃、俺にとつてコンピュータってのは、ロボットみたいなものだったんだ。人間と相互していく個性と意志をも

った、巨大なものっていう。ところがだんだん大人になっていくと、コンピュータは人間がつくつたパーツの集合体であるっていうことがわかってきちやつたんだ。それは、S・Fにはててこないわけよね。S・Fのなかでは、コンピュータはもうすでにあるものだから、制作過程なんてないわけだからね。

で、いまだにこまごま電機機器で、どこからがコンピュータなのか、端的に言つてわからないのね。それに、誰が、何のために、どこでどう使つてるのかわつていないの。ぜんぜん具体的に出てこないんだよ、俺の頭のなかに。せいぜい理解できる範囲っていうのが、オフイスのなかに入っているオフ・コンっていうの？ 經理の人たちが操っているデックカイ計算機みたいな、そんなイメージしかもてな

い。  
ロボットだって、S・Fのなかでは人間と同じようなカッコしていて、同じようなことをして手伝つてくれる存在だったけど、気がついたらカッコは人間とは似ても非なるもので、単純作業、あるいは複雑作業をどんどんやつていく複雑精密機械だった。

誰が、何のために、どこでどう使つてるのかわつていないことを含めてコンピュータとその周辺がいまどうなつてるのかわつてことを分らせてくれる機関なりメディアなりってのは、あんまりないんじゃないのかな、どうなんだろう。コンピュータ雑誌って、みんな専門家が読んでるような雑誌で、3頁以内近づけないってかんじ(笑)。





白いマットに敵を沈めたあと、かたて息する男の脳裏に過ぎたもの

「わかんないこと」っていえば、昔からどうしてクーラーは冷えるのかなあって考えてたのね。これはいまだにわからないよ。俺の仕事場にあるのはクーラーと暖房と両方できるヤツなんだけど、スイッチひとつで、赤いの押して暖かくなり、青いの押せば冷たくなるわけでしょ、俺にとっては完全にコンピュータだね、理解できないわけだからさ。

でもね、この前、俺はビデオデッキを買って、同時にソニーのプロフィールを買って、前からあったステレオのシステムに合体させたわけ。

俺たちの仲間で買ったヤツは、みんな電気屋に頼んでつなげてもらったんだけどね、俺は挑戦したんだよな。一日かかったけど、全部つなげたぜ。この場はコンピュータと対等に勝負できたんじゃないかと思った。しかし、ビデオの記憶装置、あの頭のよさにねえ、びっくりしたんだなあ。なんか俺の100倍ぐらい頭いいなあと思ってるね。一週間分なんて簡単に収録してしまうし、変にインプットすると「エラー」ってすぐ出てきてさ。ああ、これがコンピュータだって実感してるね、嬉しかった。

俺はプロレスが好きだから収録するでしょ、プロレスっていうのは金、土とやっついて1時間番組だから、リアルタイムで見ていると2時間かかるわけだよ。それに、俺なんか旅行ばかりしてるから、そういう時間がないことが多い。で、収録したのは、ある日深夜に見るわけね。2時間といっても実際にはコマシーシャルがあり、つまらない場面もあるし、寝わざなんかスツとはしちゃうし、そうすると2時間のリアルタイムが45分ぐらいで

## 時は移り、歳を重ね……でも夢は消えていかない。



見られるわけだ。

「時は金なり」という尺度で言うならば、なんか得したような気がする。それも、優れた機械のおかげで、ある意味ではコンピュータもどきのおかげですっていうような……。

TVをビデオで見えるようになってからね、たまにリアルタイムでTVを見てると、CMの時なんか、押しちゃうことがあるんだ、早送りを。だけど、むしろリアルタイムだから関係ない。動いちゃつたらたいへんだからね、時間が短縮になっちゃうわけだから。その時にあつそうかって気がつくんだよな、ああ時間っていうのは人間の力や機械の力じゃ動かせないもんだって。思い知るわけなんだ。科学はスピードや距離は侵すことがて

きても時間は絶対に動かせない。

**五反田の仙人の預言を受け、いまロマンを求めてインドをS・Fしていく。**

もつとテクノロジーが進めば、家庭にもどんどんコンピュータが入ってくるだろうから、集中管理システムっていうの？ ドアから誰が入ってきたかわかるし、お湯は電話で沸かせるし、ロックはボタンひとつでできる……なんてことも可能だろ。それは、俺にとつては昔S・Fに出できた不思議な家の風景なんだよな。あんなものが現実になるのかと思うと戦慄するなあ。昔、S・Fだったものが現実になってくると、今度、イマジネーションの方向っていうのは神とか神秘と

かって、抹香くさいところに行くのかも知れないな。

この前インドに行って随分、神秘を味わってきたよ。そもそも、空中を飛ぶヨガの行者を尋ねに行つたんだけどね。重力に反して空中に浮んじやつたら、物理学の理論をくつ返しちゃうわけだから絶対にあつてはいけないんだけどね、でも五反田にもいるんだよな(笑)。その人が「私はただの40歳です。インドには3分ぐらい浮かんだりする人がいっぱいいます」って言うから、インドに行つたんだよ。今回はみつかんかったけど……。まったくコンピュータとは逆の世界に俺は歩いてるんだな。

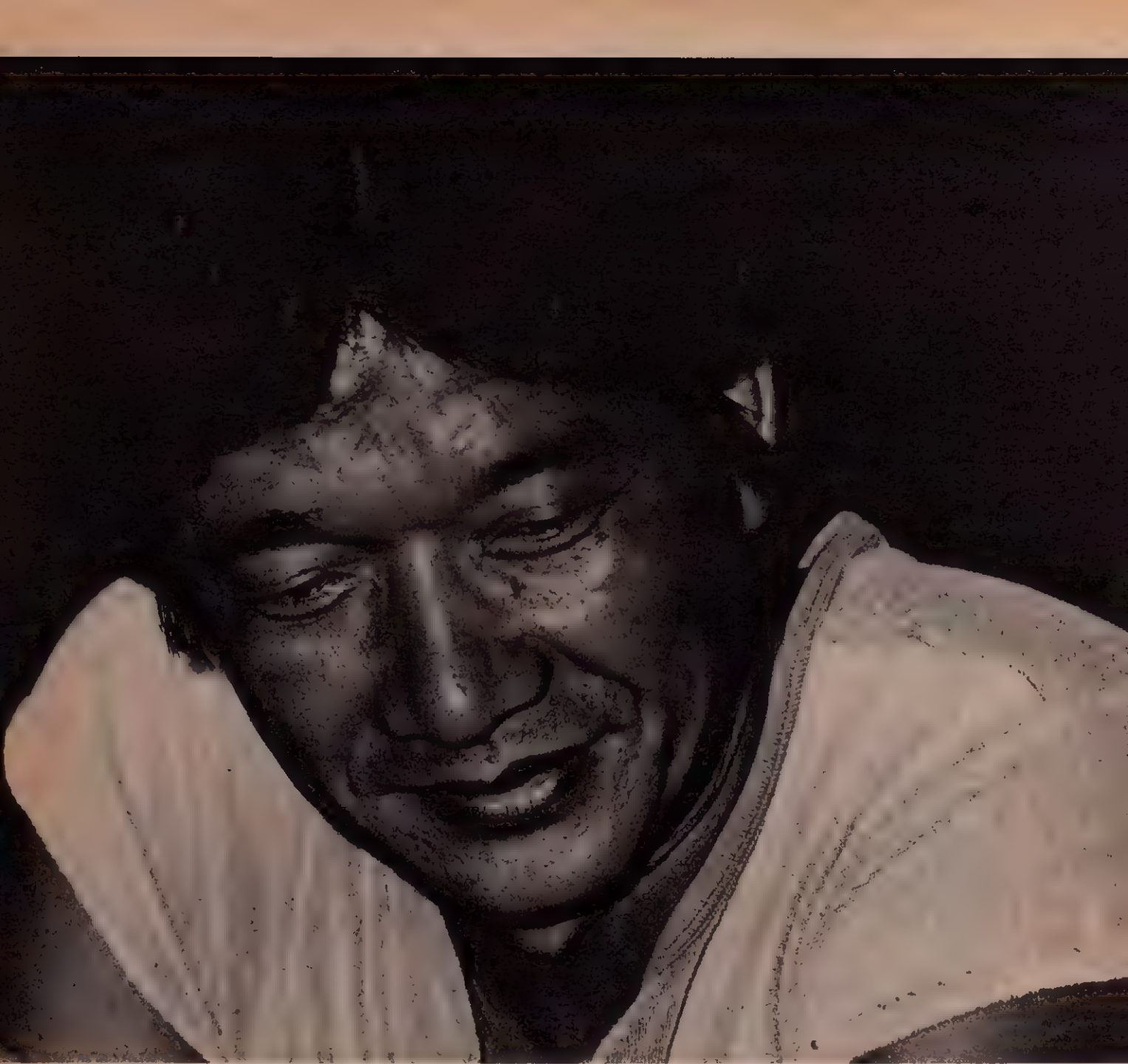
今度のインド行きは失敗したけどね、それは季節が悪かったんだ。空中に浮かぶ仙人は冬場にネパールのほうへ行かなきゃいけないってことは突きつめた。来年、また行くぞ。俺のいまのロマンなんだ。

インドはね、反コンピュータみたいな世界でね、安易な科学の力ではどうすることもできない。たとえば、キヤノンオートボイでパシッパシッと何10本もフィルムを費してかすめ撮ってみても、インドの背中也ひつかけないような、そんな怖ろしさを感じるからね。

昔、シルクロードを歩いている時に、日本人がシルクロードの住民にウォークマンを聞かしている場面につくわしたんだよ。で、その日本人の得意そうな顔がイヤラシかったなあ。

それを聞いている青年の「日本人でこんな風なんだろうな」っていう顔との対比ね、典型的な風景を見たような気がした。やだなって思った。

で、たかがステレオヘッドホンぐらいでシルクロードを侵すっていう気分をもつたんだよ。それよりも、もつと大きな、科学と土壌の差っていうのがある。歴史の差って言うていいのかわからないけど、そんな差をインドで感じたね。



かの地から戻り、  
敵を見つめるまなざしのなかに  
浮かぶ、一点の余裕

俺は機械にはあまりかわりあいがないから、自分の右1.2、左0.6の視力で、あるいは左右正常に聞こえる耳でね、現象をとらえられればいいんだってその時思ったね。だからファインダーでインドを見ないようにして、それから持ってたテーパーレコーダーもまわさなかった、まったくね。たちうちできないような気がしたのね、ソニーのテーブぐらいじや(笑)。インドとさっきのビデオとは、戦いかたがまったく違うんだよ。かたつぽうは、たかが機械の固まりでしょ、かたつぽうは広大な風土だもんね。相手が違うよな。

インドの場合は、ギブアップ、闘う気なし。ビデオの場合は、まだこちらは好戦的だよ(笑)。



分解少年でした



# ホームパーソナル



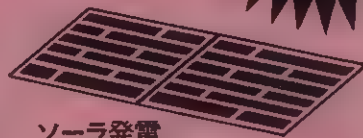
## ●環境コントロール・リモコン



照明



エアコン



ソーラ発電



風呂



ファックス



オーディオ

## SOFTWARE



コントローラー

## セキュリティ



スイッチ

カギ

警報



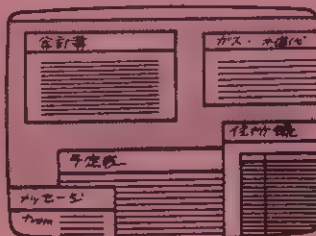
自動電話  
オート・ダイヤル



レンジ

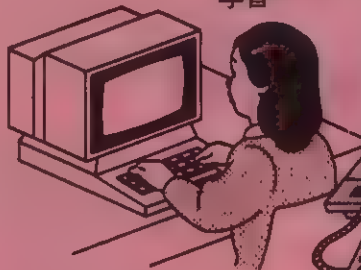


水・ガス

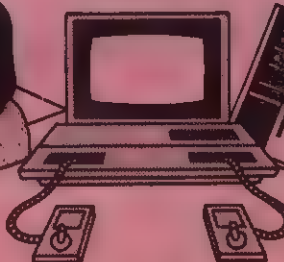


電子

## 学習



## ゲーム



## シンセサイザー



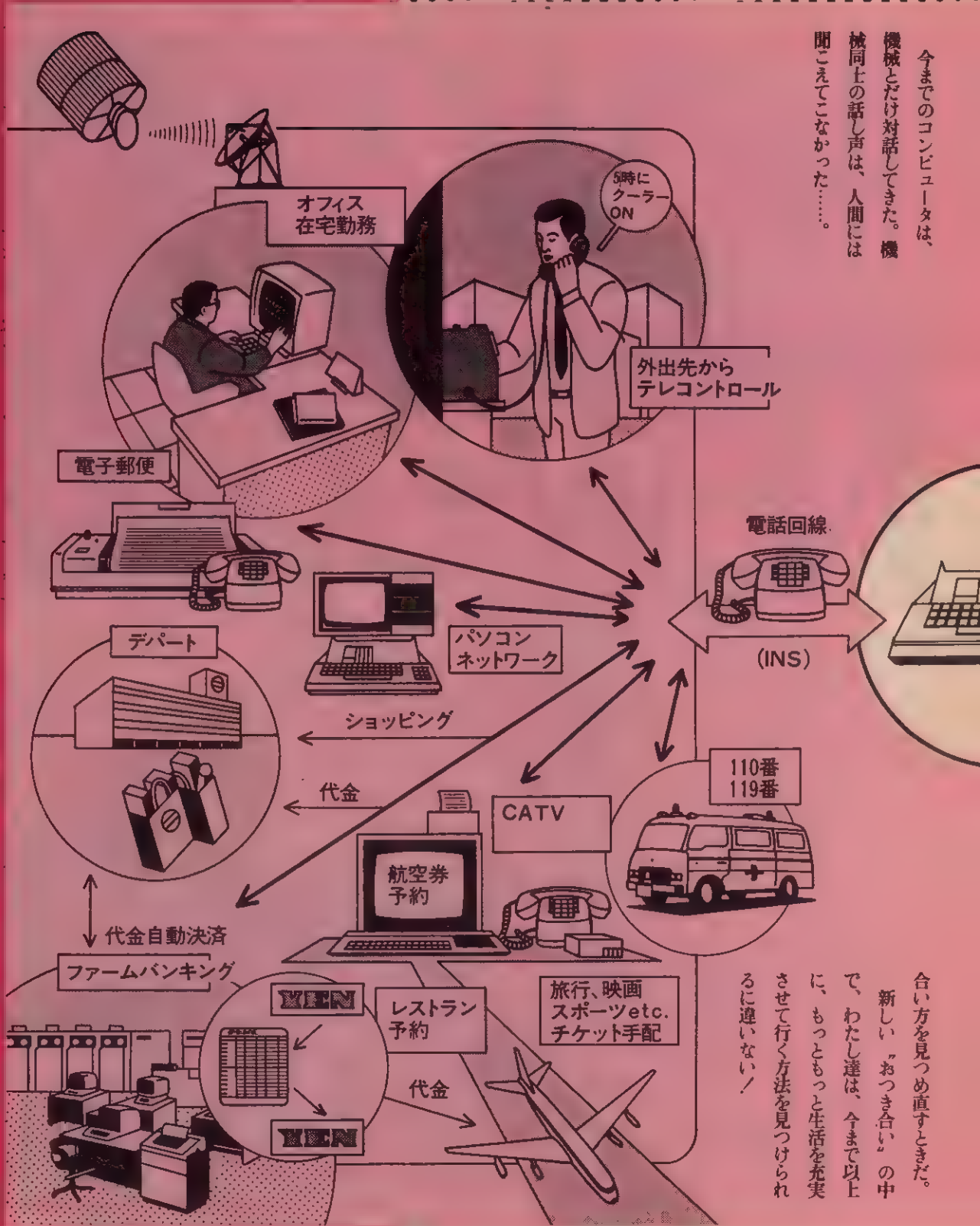
## ●ゲーム・ホビー

コンピュータは、もう、すでに、わたしたちの生活の中に、静かに溶け込んできている。銀行のキャッシュ・カード、自動車の電子制御装置、さまざまな家電製品……。

これからやってくるホームコンピュータの時代は、人間とコンピュータが、いよいよ対話を始めるときだ。コンピュータを通じて、人間が、もう一度機械とのつき

# コンピュータ到来!

今までのコンピュータは、機械とだけ対話してきた。機械同士の話し声は、人間には聞こえてこなかった……。



合い方を見つめ直すときだ。新しい「おつき合い」の中で、わたし達は、今まで以上に、もっともっと生活を充実させて行く方法を見つけれらるに違いない!



# NEW SHOP

## 生活が変わってきたよパソコン・ライフ

ニューグッズ、ニューショップが続々と登場してくる。面白いと思います。

# NEW GOODS

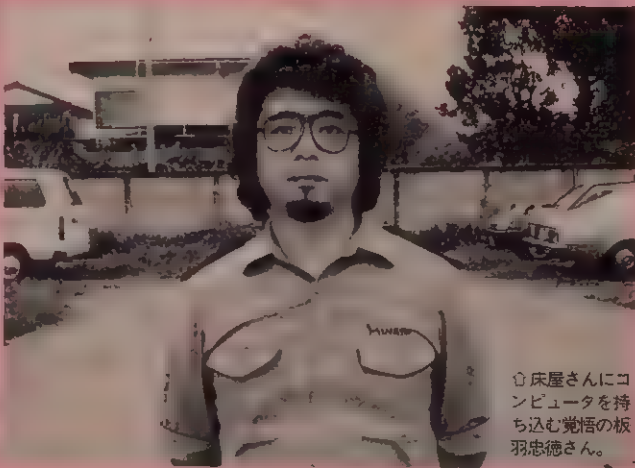
### 最近髪の毛が気になるあなたへ パソコン床屋を紹介!

男にとっても髪ってやっぱり気になるね。ストレス過剰の現代社会では、けっこう、若ハゲって多いって言うし、確かにアデランスとかアートネイチャーなんかのかつら屋さんも儲かっているらしい。あれは遺伝なんだから、と言う人もいるけれど、そんな回答でこの問題を片付けたくはない。

と、髪でお悩みの方に、スバリ、時代の最先端のパソコンで応えてくれる床屋さんが、東京都杉並区久我山に出現しました。この毛髪診断プログラムを作ったのは「ヘアサロンミナト」の店長の板羽忠徳さん。

「ハゲには遺伝的要素はもちろんありますけれども、現代では精神的要素、食生活の問題もその大きな原因ではあるんですよ。それらを総合してパソコンでトータル的に判断をしようというのです」

毛髪175、性格100、日常生活200の合計475項目に答えるとパソコンが5年後のハゲ度を判定してくれるわけ。日本理容クリニック学会副会長として、髪の問題に取り組んできた板羽さんが、その成果を織込んで作り上げたのが、この毛髪診断プログラムだそう。もともとはゲームを作っていたと思っ手にいれたパソコンが、今では立派



☆床屋さん  
にコンピュータを持ち込む覚悟の板羽忠徳さん。

に仕事の一端を担っている。顧客管理とか売上計算は当然です、と軽く言っているのは、ヘアスタイルのプログラムだそう。3Dグラフィック機能を利用して、男性の多様なヘアスタイルを立体的にシミュレーションしてみようというのです。将来的には、ビデオやレーザーディスクと組み合わせることができれば、と考えているんですけれども「完成すれば、ヘアスタイルで変身を図る時にも、事前にチェックできるようになる。現在は、日本理容コンピュータークラブも結成され、日本中にこうした「パソコン床屋」展開の動きもあるとか。

# SHOP & GOODS

## 鍵がなくなったらど戸開LOCK!

誰でも1度や2度は、鍵を失くしちゃった。なんてことがあるはず。自分にしか開けられないものが、自分にさえも開けられなくなってしまう——謎が謎を呼ぶが、みたくて、何となく趣のあるお話しではあるけれど、決してオメタイ事態でないことも確かです。忘れ物の得意(？)な人も、この「鍵」だけは別格として、気配りしているのではないでしょう。か。どうか。

キー・ホルダー類をたくさんつけるのも、ひとつには、ジャラジャラさせて、わかりやすくしておくという目的があるわけだし、全流行りのキー・リングなんてのも、ズバリ、失くさないためのアクセサリーである。

そんな心配が一切無用のドア・ロックが、川口技研のコンピュータロック「ゼロッキー」だ。パンフレットのコピーが素晴らしいのであります。「お出かけに……もう、鍵はいりません」

では、どうして「ゼロッキー」では鍵が不要なのだろうか。

「ゼロッキー」は、マイクロコンピュータ内蔵のドア・ロック。鍵のかわりに、何と、テンキー(0~9+A・Fの16ボタン)を使うのだ。

電卓か銀行のキャッシュカード用端末機を思い浮かべてみよう。操作はかんたん。4桁の暗証番号を、ピッピッピッピッと押せば、解錠してドアが開く、という仕組み。電池でも家庭用電源でも使用が可能。防犯いたずら防止の警報ブザー付……と、言うことなしの強力モノ。唯、心配の暗証番号が知られた場合(普通の錠ならば、鍵を紛失か盗まれた場合)も、6万5千5百316通りの番号の組み換え・設定がかんたんにできるから、何なら、1カ月毎に番号を変えて行けばよろしい。番号を忘れた場合? そこまでは、いくらコンピュータでもめんどう見切れない。



しかし、この「ゼロッキー」見れば見るほど、「007」や「ルパン」なんかの世界になりそうで、そこがかえって、どうもスナナリとは、現在の日本の玄関に溶け込まないような感じを与えている。TVのリモコンくらいになるといいね。今だったら、むしろ、自分の部屋が、それこそ地下室、倉庫といった場所に取り付けてみたいですね。(自家用車のドアロックのオプションとして、コンピュータ・キーが付いたそうだし)

## テレビ・プリンター

## 映像にプリント機能がつくと、双方向メディアができる……かな?

他のメーカーからは、同じくマイコン内蔵の、磁気カードを鍵がわりにしたコンピュータ・ロックが出ているようだ。けれども、物としての鍵を捨てたという点で、こちらの方がより未来的と言えらるだろう。ボタンのかわりに、声紋だとか指紋で感知するものとか、少し前なら、すべてSFでしかなかったことが、もう目の前で、現実になって行く。恐らく、未来というのは、こういうところからやって来るのに違いない。



映画「ブレッドランナー」の中に主人公デッカードが、レブリカントの泊っていた部屋で見つけた写真のある機械にかけて調べるシーンがあった。座標を使って位置を指示し、拡大し、最後に「プリントアウト」と命ずる。すると、ブラウン管に映っていた画面が、そのままプリントされて出てくるのだ。その時の、マシーンに命令する声とそれに反応するカチカチというマシンの音が気持ちよくて、あの映画の中でも特に印象的だった。

あのシーンとまったく同じ、とはいかないけど、ブラウン管の画面をプリントアウトできるテレビ・プリンターが登場した。三菱電機が開発

したSCT-PS50(6万9800円)。テレビのある画面をプリントしておきたいと思ったら、ボタンを押すと約15秒で白黒にコピーされた画面が出てくるという仕掛けになっている。

いわゆるニューメディアとして騒がれているキャブテンなんかだと、





送られてくる静止画像をプリントアウトできることが当然の機能としてあるのだが、その機能を従来からあるテレビに持って来たところがミソだ。もちろん、これだって10月には始まる文字多重放送に対応しての開発だろうし、そのままニューメディア時代への準備だとは思うけど。

だから、この機械のもっとも一般的な使われ方は、教養番組とか料理番組、他にプレセント応募のあて先など、つまりは視聴者がメモをとろうと思うものだろう。今まで必死でメモしたり、他のテキストを参照したりしていたものが、一挙に解決するのだから便利といえは便利だ。しかし、それ以上にこの機能がテレビの一部として普及した時のことを考えると、かなり面白そうなのだ。

出てよ！

## パソコン喫茶

ラジオ、テレビにはじまって、オーディオ、ビデオに至るまで、電気製品には人並以上の好奇心。CDや流行に影響されやすいつてもあるけれど、いまほくらが触ってみたいのは、ワープロとパソコンだね。で、ワープロを求めてOAショールームに行ってみただけでも、あの雰囲気は、ネクタイ族以外はお断わり、って感じだった。

それならばと訪れたのが、いまや電気製品のメッカとして世界に名高い「秋葉原」。でもそこは、小中学生の遊び場所。たまに「大人」の人がいても眼差しが真剣そのもので、その隣りには、ちよつといられない。パソコンにしてもワープロにしてもたかが機械。もつと気軽につきあいたいね。

たとえば、番組の頭でアンケート用紙を放映し、記入したものをファックスでテレビ局に送ってもらう視聴者参加番組とか、すぐ反応を返してもらおうCMにも使える。何かのチケットにそのままなるというのもある。つまり、プリント機能が映像につくことによつて双方向メディアが実現できると思えるのだ。

テレビが「見る」から「記録する」時代に移ったのはビデオの普及に負うところが大きい。しかし、このプリンターで、別の形の記録する時代が来るような気がする。それは、「記録して遊ぶ」「記録して使う」という、視聴者のイマジネーションをくすぐる部分を持っているからだ。そういういえば、マピカとの相関性もあるし。マピカはまだですか、ソニー様。

で、提案がひとつ。ほんのちよつと以前にあつたでしょう。百円だけれども遊べたインベーター喫茶が。あのワープロ/パソコン版があつたらいいなあ、と思うんだ。百円で十分間機械をいじれます、とかね。一部には、そんな店もあるという噂だけれども、もつと大規模にやって欲しいね。まちかどに一軒、ワープロ/パソコン喫茶という具合にね。そうなれば、だれでも、何時でもお気軽に、となるから、けつこう流行ると思うけど。

ワープロやパソコンを作っている各メーカーさん。そんな喫茶店はどうですか。早いもの勝ちですよ。そこで慣れれば、いざという時に、そのメーカーの製品は、かなり有利になると思うんだけど。

## ウォークマンに次いでついにハンドヘルドも 水中で使えるその名も「ハスキー」

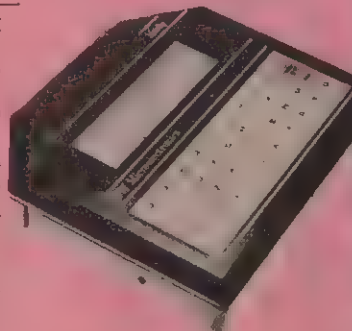
□英国防省御用達の完全防水型パソコン「ハスキー」(「マイクロ・コンピュータ'83・5月号より)



英国コベントリーのD.V.W.マイクロ・エレクトロニクス社は完全防水型のパソコン「ハスキー」を開発、最近市販を開始した。液晶表示、フル・キーボード付のハンドヘルドタイプで、浅深度であれば水中でも使用可能。当然、雨天の戸外での使用も差しつかえないわけで、この性能が英国防省に評価され、一百万ポンド相当の「ハスキー」が陸軍に納入された。

使用目的は野外演習におけるテスト・データ収集を始めとして、レイビア対空ミサイルのメンテナンス用等も広い。

軍事目的に限らず、この種の全天候屋外型パソコンの潜在的ニーズは



大きいものと思われる。土木・建築現場から、プレジャー・ボートのナビゲーション用まで、技術的には、腕時計の生活防水程度の防水仕様を開発するのはさして困難はないはず。国産のハンドヘルドタイプに防水仕様が出るのも近いと思われる。

SHOP & GOODS

# 会社に機械がやってくる。

## 思えば、進歩、したものだ!!

ワープロとかオフコンだけでなく、いま会社には、ほんとうにいろいろの機械、機器がある。

そのどれもが、「これがあれば、社長ノ今まで〇〇だった××という業務が、もう△△になっちゃうんだぞうです」という進言に基づいて導入されるんであります。ところが、実際に使用する我々には、まったく関係ナシ。場合によっては、実に有効裡に活用されているので、「今後そういう事をしない」という自戒、他戒、反省の意味を込めて、ここにその一端を紹介したい。(まあ、オフコンもワープロも、1人1端末の時代が来れば同じ程度で遊びの道具に使われてしまうだろうから、いわゆる会社側の人々は、今からその対応策をしっかり心配して、オ・キ・ナ・サ・イ)

### ① コピーマシン

最初にこれが入ってきた時は、みんなが群らがり、スゲエスゲエと意味もなくコピーを取っては喜んでいただけだが、業務の中にすっかり溶け込んだ後は、顔を取ったり手を取ったり、一時、ボディコピー(ワッ、広告用語?)がとても流行したものだ。

最初は手のヒラを取って、運命線がどうしたとか知能線がどうだとか、かわいらしく遊んでいたものだが、手にあきると顔。それも正面、側面

後面と4枚取って、収容所列島ゴッコ。

そのうち、顔面コピーのプロなど

という、しょうもないプロが出てきて、見る、俺が取ると顔全体が1枚で取れるとコピー機械のガラスの上で、顔をゴロゴロさせたりして、あ、そうそう、この顔面コピーの末期には、縮小メカを駆使してのピクミールゴッコなどという気持ちの悪いのもやっとなあ)

というようにして当時遊んでいたのだけれど、今はもっと実用的。

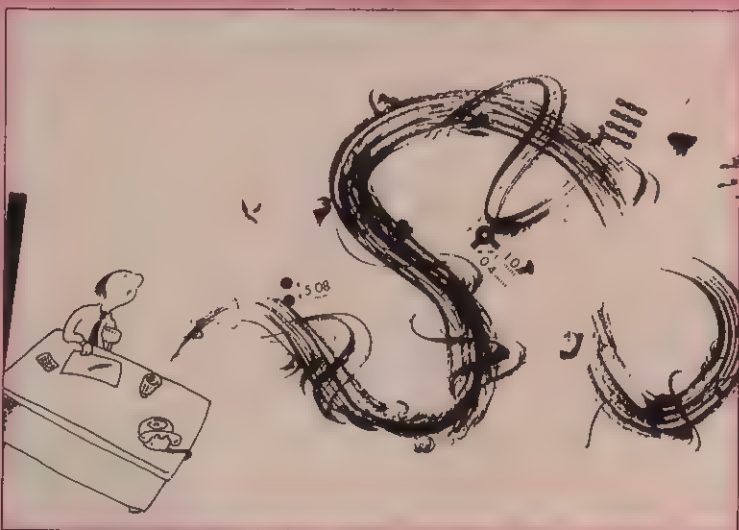
年賀状の宛て名書きを簡略化するために、ヒマな時、

B4の紙にセッセとアドレスを書きためたり、高校野球、社内ゴルフ、麻雀大会の投票用紙を作ったり。気に入ったマンガの1コマをキリヌキ、自分専用の便せんを作ったりなどなど、もうコピーマシンは毎日の生活にすっかり根をおろしていることを、ここに報告申し上げます。(なお念のため申し上げますが、当社で

は阿部牧雄の小説の如く女子社員のことだけ、それだけはしませんでした。よくは知りませんが、そのキミキミ汚ないから、頼むからそれだけはヤメヨオーン)

### ② タイムレコーダー

会社員にとって、コピーマシンと並んで一般的なキカイが、このタイ



ムレコーダーである。

その本人の出勤、退社時間が、カードを差し込めば自動的に記録されるわけで、バレなければ、だれが押しても同じように記録されるから、その特色(でもないか)を利用して、様々な使われ方をしているきょうこの頃である。

・時、早く来た者が、来てないも

のカードを押すという習慣が一般化した。タイムレコーダーの上では全社員が出社しているはずなのに、机の数と人間の数が極度に合わない日があったり、休みの人が出社しちやったりしてオジャン。

朝は目立つから、おともだちのタイムレコーダーを押してやるシステムは、帰りだけに限定しようと思っ誓った会社もあるとか。

今度は、朝は10分、帰りは5分自動的に遅れたり進んだりするよう、タイムレコーダーそのものの改造に取り組む人々も現われそうなきょうこの頃である。

### ③ ポケットベル

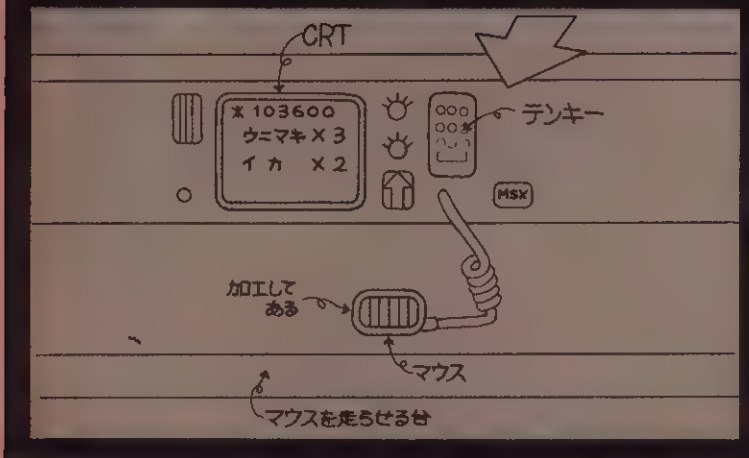
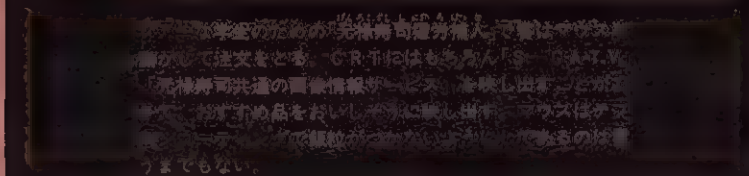
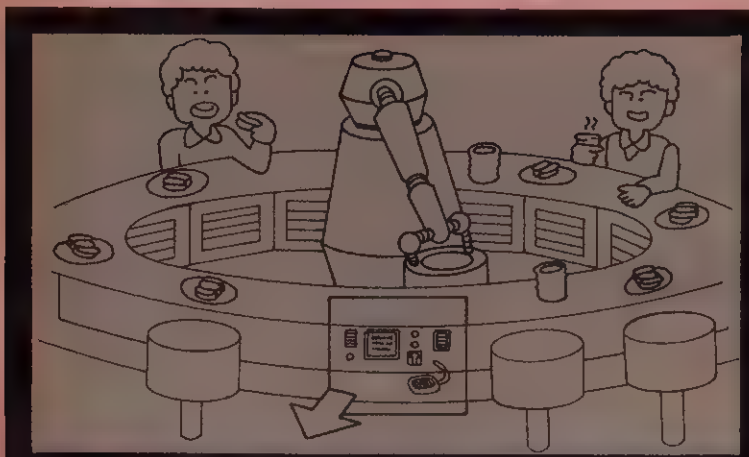
何かバカバカしくなってきたので、これでやめます。

つまりポケットベルだって、オクサン以外の女の人の連絡用に使っている人もいる(らしい)し、九州、北海道はもちろん、実家に電話する時および私用の市外電話は、会社でしか絶対かけない人もいるし、ある人に卒つては、会社のホットキス、穴あけ器、自動梱包器を、SM以外の目的には決して使ったことはないと言語している人も、いる(らしい)。

とにかく、会社のキカイは、実に様々に使われ、本来の使用目的にそつて正しく使われている場合もあるし、そうでない場合もあるんだと、関係者各位に、よくわからないが、センゲン、しておわりにしたい。(ワープロもオフコンも、こんな風にも遊ばれるようになるまでは、まだまだ、であるんだと思ったりする。技術者のミナサン、もつともつとガンバッテくださいまひ)







この寿司屋のシステムはクラムジー・エレクトロニクス製のハードウェアに、あの「家庭用駄洒落マシン」で有名なバグズ・ダイハード社のソフトを組んだ「ジェネラル・セイルス・サポート・システム ヘス・マスター・レベル3」である。登録可能な声紋は最大1200。クレジット・カードによる登録なら9600件まで扱える。声紋によるサーチのシーク・タイム6秒。本文中に説明されている諸機能の他に、BH社の誇るオブションとして「インフレーター・カルキュレーション」が用意されている。このソフトはクライアントの服装データ（仕立てのスーツ、グッチのネクタイなど）、同伴者データ（高級クラブの女など）、その他6項目を入力するだけで勘定書を何倍まで水増しできるかを直ちに判断する。従来は長年の勘でしか処理できなかった微妙な問題であったが、BH社のパンフレットによれば「きのうスシ・スクールを卒業した従業員でも全く安全に平均240%のIF効果による売上増を達成できる」とのことである。

なお、BH社では「駄洒落マシン」のニュー・モデルを近々リリースするという。情報が入りだいたいレポートしたい。

柄目ごとくこつちを見つけて隣の席へ騒々しく腰を下すと、妙なことをした。鯖種のケースの方へ体を屈めると、大きく口を開いて、わあ〜と小声で呼んでから、こつちを見て、これでよし、と言ってにやにやと笑った。

「何のおまじないだ」と尋ねた。

「注文したのさ」

「何を」

「だからいつものパターンをだよ。あれ、知らなかったのかい。こじこじや客を声紋登録してるからね、まず声を聴かしてやらないことにはシステムが走らないのさ。そのかわり、声マイクに入れてやりあ、ケースの下のディスプレイに氏名、来店歴、オーダー・パターン、平均売上高、ク

レジット・ナンバー、気難しいとか酒癖が思いなんているコメントまで一切切とんと出てくるわけだ。さしずめ、あたしのところには声がでかくて柄が悪い、なんて入ってるんじゃないか、え？」

若い職人は困った顔をしながら、鯖の赤いところのぶつ切りをSの前に置いた。同時に女の子が蕎麦焼酎の壺とオンザロックの道具を一式盆にのせてやってきた。

「な、どうだい。わあ、だけでこれだ。まったく大したもんだよ。おや、どうしてそんな変な顔してるんだ。まさか、コンピューター・アレルギーを起したんじゃないか、えい」

「いや」と、こつちはおかしさをこらえながら答えた。「こんでもない。

三月に一度も来なくて前の注文を覚えておいてもらいたいなんて虫の良いいことを考えちゃいないよ。鯖職人は客あしらいも大事だが、まず鯖をちゃんと握ることの方が先だからね。あの安いチェーン店でやってるロボットが作る鯖はどうも好きになれないけどね。この人件費の高い折に、鯖も握って客の好みまで覚えて、なんて言っちゃ余程の金持ち以外は人間の握る鯖なんか食えなくなっちゃうよ。……いや、おかしくなったのはね、風邪でこいう具合合に声が良く出なくなっただけで職人さんにとんだ迷惑をかけてたことに気がついたからさ」

職人はますます困って顔を赤くした。どうにも我慢できなくなっ

**【業界内幕】**

こつちは喉の痛むのも忘れて大声で笑い出してしまった。すると職人も急にうれしそうに顔になって、「あ、あ、とうとう入りました。申し訳ありませんでした。今日はちよつとマイクのレベル調整が効かなくなつてまして、小さな声じゃなかなか入らなかつたんですよ」



# うれし、恥ずかし初体験。 コンピュータだってどんな味？

貧乏したって

ダイジヨウブツ！

## 久島弘の巻

久島弘（くしまひろし）さんは貧乏です。

久島弘さんは昭和28年甲子園生まれの30歳独身男性で、中野ブロードウェイの傍に6畳の部屋を借り、一般の人たちには「花」といわれるフリーランス・ライターです。

で、どのくらい貧乏かというと、6畳のその部屋にある電気製品は、小型冷蔵庫、照明器具、絶命寸前のラジカセ、電気蚊取り、だけ。黄い物の電気ゴタツは、2年目の冬に他界し、コタツ布団のみが残っている……という具合に貧乏です。

この革命的貧乏生活に関しては、「漫金超」という、大阪のブレイクアウトジャーナル社が発売している季刊雑誌（実は貧乏のために隔年刊雑誌になっているが）に、久島弘さん自身が「実験貧困主義人民共和国通信」と題して記事を連載しています。貧乏に興味のある方は、バックナンバーを買って読んでお読みになれば、久島弘さんを必ず師と仰ぐことになるでしょう。

さて、この久島弘さんが、なんどあNECのPC 9801を買ってしまったのです。CRT、プリン

タ、フロッピーディスクユニット、ワープロ用ソフト……等のシテムを、一気に揃えて、頭金20万円、3万円30カ月のローンを現在やっているというのです。

「部屋に友達が来るでしょ。そうするとみんな言うんです。お前もどうとうテレビを買ったかって。友達はパソコンになんか興味がないからね。それで、これがパソコンと分るといくらだって聞くんですよ。それでこれこれいくらだということ、食うもんの方が先だろうっていわれます。僕の場合、栄養失調を2回もやっていますからね。食い物にしたら何百万カロリー、恐らく何千万カロリーのいにはなるから……」

どーしてパソコン買ったの？  
「やっぱり、フリーの物書きをやっているでしょ。そうすると、原稿があつちこつち散らかしちゃって、まとめるのに容易じゃなしに行く行くは、フロッピーで原稿を入稿するっていう時代になるだろうから、その時にあわてないために。それに税金の計算にも使えるだろうって」

それならこんな高級機っていうのは、いらなかつたんじゃないかな？  
「そーなんだけど、どうせ買うんだつたらしいもの——僕は星を見るのが好きなだけだ、都会では星が見えないでしょ。だから小惑星の軌道の計算とグラフィックスをやり

たいと思つて、できるだけ画面の美しいもの、それを考えたら9801になつちやつたんだよね。別に気が狂つて衝動買いしちゃつたっていうもんじゃないんだ……本当はね」

パソコンが入つた日、つまりロスドラブの日、パソコンに処女を奪われた日っていうのはどんな感じでした？

「家に届いた日っていうのが原稿の切日でね、箱を開けてみる暇もなかつた。それに、切直後に取材旅行が入つていて、結局箱を開けたのは家に届いてから10日目のこと。据え膳をすつと食えなかつたというか、食べられなかつたっていうか（笑）。

最初に箱を開けた時の印象っていうのはね、すごく大きいっていうこと。ショップに置いてあるのは、広い空間の中にあるから小さく見えるのね。だから、テーブルの上全部が占領されちゃつた感じだね」

久島さんは、どういうふうにパソコンに対応します？ たとえば生活がかわつた？

「パソコンが入つたおかげで、ローンの返済のために仕事を増やすことになつちやつて（笑）、パソコンに触れる時間が無くなつたこと。あと、少しでも時間ができたら、早く家に帰つて、パソコンに触ろうという気になつて、酒を飲む機会が減つたことかな」

パソコンに女房みたいに名前があるとか？

「あるんですよ、それが（笑）。今は教えられない。昔の女の名前なんです。」

僕はどちらかというと、パソコンに感情移入しちゃうほうなんです。もう、どなりつけちゃう。たとえばワープロ用のソフトを入れた時なんかは、ソフトの出来のせいもあつて、途中でだんまりを決めこんじやつたりするんです。何か相手が敵意



↑ピンボウのベテラン久島弘さん。

を持つているんじゃないかって思うことが、ときどきあるんですよ。これはもう、性質の悪い女ですよ。昔の女ついでいのが扱いにくい女だつたから、こりやもうピタリノ、ついでい感じでつけちゃつたんですけどね」

久島さんに、何度もカマかけて愛機の名前を聞きだそうとしたのだけれど、最後まで名前を覚えてくれなかつた。実は、スイッチオンしたら

LOST LOVE

画面に、ワタシハ、ユウコ、っていう感じで表示ができるようにしようとした。

## 私だけのカレ、 欲っしいっ！

### 香月千成子の巻

おつきあいはやはり出逢いというか、初めに何かきっかけがあつて、あ、何となく心ニクイね、この方、なんか思っているうちに偶然と必然とが重なって段々と深みにはまっていくという、それなりの理由があるものなのよね。

わたしとカレの場合はどうかと言えば、たとえば数字が好きで、落ちこんでいる時は無心に数学の問題解くに限る。感情のはいりこむ余地がなくて気分がスッキリするもの、それに数式って万国共通語でしょ、美しいわあ、ずっとお側にいたいわ、などとノウ天気なことを言っている場合ではない、と気がついたのがこのソフトウェアの会社にはいつて一日目。コンピュータと数学って一見関係ありそうでは全く別の世界の話じゃない。そんな基本的なことも知らず甘い幻想抱いて、初日からしつぱ返しをくらったのです。

そもそも、文学部史学科専攻という、コンピュータとは全く縁のない生活をしてきたわたしに甘い幻想を植えたのは、やはりソフトウェアの会社で働いていたあのひとだ、と責任転嫁してしまおう。いかにも頭脳明晰っ!! という感じでテキパキと問題を解決するその姿に憧れたのです。ひとり混乱するわたしに、そのひとは長方形やひし形を線でつなげたフローチャートなるものを書

思っていたこともあつたらしい。本の当のロスト・ラブが、コンピュータ

いて丁寧に説明してくれたわけ。そのわかりやすさに感激して、あ、コンピュータをやればわたしもこんな風にもうことを整理して、系統だてて処理することができたらいいな。とオロカにも卵とニワトリの順序を誤解してしまったのが、甘い幻想の第一歩。でも、四角やだ円の問題が片づくほど世の中甘くはなかつたのよね。

女の子だから特別なんじゃない。文学部だから特別なんじゃない。うちの会社にも文学部出身者はたくさんいるし、女の子はこころ、3年増えてきている。問題はそれ以前の向き・不向きでありまして、歩くマニュアルの如きコンピュータ大好き人間がやっぱり何人かはいいて、わたしなんぞはホッとタメ息ついて異人種見る目つきになつてしまふ。彼等にとっては、コンピュータって大きなおもちゃなのよね。でも、女の子にだつておもちゃと真剣に遊びたいっていうコがいるんだ。

さてさて、愚かな期待と一握りの遊び心を以て、全く見知らぬ世界へ踏みこんだ女の子がそれからどうなつたかという、それはもう最初に書いたとおり連続カウンター・パンチなのよ、ホントに。とにかくまず、本プログラムを組んでみるんだ、そうすりゃプログラムがどんなものかわかる、なんてムチャクチャな論理の卵とニワトリの逆転がここにもしつかりあつて、こちらは材料を前に只々ポーズとするばかり。初めに組まれたのは、金額や品名をインプットして、それを表にし

(ロスト・ラブ)にまで引きつづつてのなつて聞いたたら、「そんなこと

て画面に出すという、本当に練習用によさわしい簡単なもの。それでも、たとえばA+B=CをCOBOLでどうやって表わすかさえ、まるで見当もつかないわけじゃない、最初は、単語をいくつか習つただけで英文の日記書け、なんて言われてるようなものよね。大体、こんな風に英語もどきの文字並べてく内にプログラムができるなんて、そんな子供だましみたいな話でホントにいいの? などと、教える方であらぬ嫌疑をかけたりして、アハ。

初めておつきあいたその方の印象はといえば、それはもう頑固一点ばり。を。を。にまちがえてもプログラムって動かない、あたりまえの話だけど、なんて融通のきかないヤツ! と、どれだけマシンにありちらしたことがか。ホントに言われた通りにしか動かない、え、コンピュータってこんなに頭の固いバカなコだつたの!? と、初めのうちは呆気にとられるばかりよ。

おまけに、プログラムは自分でパンチしなくちゃいけないから、キーボードの前でもたついて四苦八苦。画面の見続けで目が痛いし、からだに悪い放射線が出てると学者は言うし、温度はいつも一定に保たれていなさやいけなから夏でも23度よ、23度! それでも、プログラムが通つて画面が出た時の喜びは最高! などとテキストにはしつかり出てるけど、そんなのウソばかり。通るといふより必死でたどりついたという感じだから、その頃にはもう、やつた! なんて実感する余力もない

ないよ!」って久島さんは苦笑いしないよ!」って久島さんは苦笑いしないよ!

のよね。戸惑いだらけの初アートのよやく、おつきあいの仕方がボンヤリわかつてきた、というところかな。全く、遊び心なんかどっかに吹っ飛んじゃつたわよ。仕事になんかするんじゃないよ。などと言いつつ、只今、16カ月と26日目。しつかり続いているのはやっぱり好きだから? ウン、実はね、おもしろくてたまらないのよね、この頑固モノが。フフ、やっぱりのろけてしま



◀香月千成子さん、通称カツキチ君。

ました。段々とおつきあひの方のコツを覚えてくると、色々やらせてみたくなるのが人情というもの。とゆーわけで、今一番欲しいのはやっぱりMyコンなんだなあ。昔は、あんなもの買って何に使うのかわからなかつた。カレに何が出来るのかわからなかつた。ホントは、どう利用するかあれこれ考えるのと、それを実際に動かせるレベルまで詰めてく過程がおもしろいのよね。仕事だとしてしても後半ばかりに偏つてしまつて、少しばかり欲求不満なのです。早く、専属のカレが欲しいのだから!

香月千成子さんのデータ  
●S34・8・20、東京生まれ。A型。上智大学文学部入学と同時に「まんが専門誌ばい」を手伝う。現在、某ソフトハウスの有能女性プログラマーをしながらフリーライターとしても活躍中。



# モダンで迫るMr.銀とMrs.C子のMSXおしゃべり タイム。なんだかんだでスタートしちゃいよ。

銀 秋だから、透明感のある生活！  
C 「ペリエ」なんて、どっ？ 南仏の天然炭酸水というふれ込みにヘルシーブームが輪をかけて、かなり売れセンみたいね。

銀 六本木には「ペリエ・バー」なんてのもできて、お水だけ飲みながら夜を過す人達もいるんだって。

C ここまで来たかって感じね。禁煙の次は禁酒かしら。赤坂にはサラダ食べ放題の「サラダ・バー」もオープンしたそうよ。サラダと水で、パワーが出るのかしら。

銀 ストイックってこだね。最近話題の「ハッカーズ」好みなんじゃない？

C なに、それ。おいしそーなる昆明アメリカじゃ第2のAIDSって言われ始めてるんだぜ！ コンピュータに憑かれちゃって、人間なんかと付き合うよりも、お金儲けの為にコンピュータと暮らすんだっていう連中さ。日本でも発病しちゃってる人達がいって、食事なんて面倒だ！ キーボード叩きながら死ねたら本望！ なんて絶叫してる。精神科医もお手上げさ。

C ごくろうさま。もしし、ロマンチックな話題はないの？ 月の時計とか。  
銀 ルイジ・コラーニの新作っばい。

C 本当に使用できる時計なんだから。月に持っていいたら、地球時間との差が比較できる。

銀 それじゃ、月と地球の間に日付変更線なんてあるのかな。何処で売ってるの？

C 第1のキティランドを口指す、「ギャジット・ストア」。アーリー・アメリカンなメール・ボックスや、コルクエットのワサイズ、ハンモックも売ってる。

銀 それこそ大人のオモチャ屋さん。大人のオモチャっていえば、「ウオークマン・タイプのカラオケマシン」の話。

C 歩きながらカラオケ聞いて、歌っちゃって、おまけに録音までできちゃうのよね。

銀 アい、それで街を歩くわけ？  
C 歌詞カード持って振り付けて。

C プレイキング真つ青、パール・メディアのきわめつけ。突然ですが、飲茶でもいかがでしょう。それも毛色の違ったフランス風で追る。

銀 800円でワイン飲み放題の「ザ・ビックリ亭」のこと？

C ウイ。イワシのオリーブ漬け、アナゴステーキなど料理もイケる。

銀 シェフの小笠原さんによれば、ベースになるレバートリーは数百種。日本人向けにアレンジしたり、季節によって材料も変わるから、フランス中を食べちゃえる。3000円で7〜8品。ウウツ腹へった。

C キーウイワインも出たことだし、ワイン三昧したいな。

銀 バインのもあるんだぜ。秋の夜

にワイン片手にお仕事。マルチ・タスクだもんね。そう言えば、コンカレント・CP/MってOSが出て、パソコンもいよいよマルチ・タスクの時代なんだ。マルチ・タスク？ マルチ・スクリーンなら知ってるけど。

銀 一度にたくさん恋人とデートできるってときさ。ムフフ。

C あ、それなら私、マルチ・タスクになりたい。なんてね。私、この前、ニューヨーク行つたの。ヤンキーススタジアムで、ニクソン見た。こぶし振り上げて執狂してたよ。

銀 スタ・ジャン姿の元大統領かな。ねえねえ、オータメードのスタ・ジャン作らない。渋谷のフェア・イヤー・ストリートあたりに、「イエローキャブ」ってワッペンなんか売ってるお店があるんだ。実はそこで、色や生地それにシルエットまで注文取って、何と本場アメリカで作ってくれるんだ。

C へえ、通好みね。ニューヨークのイエローキャブは、もう生産中止で、絶滅寸前の車になっちゃったというのに。

銀 人恋しくなる季節だしさ、ハーレムとまでは言わないけど、夜の街角でストリート・キッズしたいな。「アウトサイダー」じゃないけど。

C ロックンロール・キッズしてる人物なら知ってるよ。「ヘッズ」の仕掛人、村田正樹クン。26歳。今、いちばんネオ・サイケデリックな男じゃないかしら。

村田 ガードレールが震えるぜ！  
ARB頑張ってます。PETS



もヨロシク!

C 翻訳すると、「ヘッズは、ロックン・ロールが好きを子たちの、イカしたクラブです。コンサー

トやります。会報も出してます。みんな、来いよ」って言ってる。

銀 ナ、ナンタよ。デビット・ボウ

イのチケット、ボクだめだったんだぜ。

C MSXが発表されて一ヶ月、いよいよね。

銀 シヤキッ。もうエレクトロニク

ス・ショーだしね。各メーカーの発表が楽しみだ。ボウイにも見せたかった。クスン。

C ボウイの睡って、匂玉みたいだ

と思わない? 岡山の松本さんっていう工芸家が、匂玉に似せたガラス細工を作ってるんだけど、ボウイの瞳の色にそっくり

これ、あけるから、もう泣かないでね。

銀 うわあーい! これ流行りそう

だね。シンプルだし。

C ああ、ノドかわいた。ここらで

ライトビールでも飲みたいいな。肴は、タコの塩辛、ちよつと珍

銀 カリフォルニアの若い日本人の

間では、茹でたタコのファースト・フードが結構ワケてるって話を聞いたよ。ヒロミ君っていう男のこが、日本でやりたいな

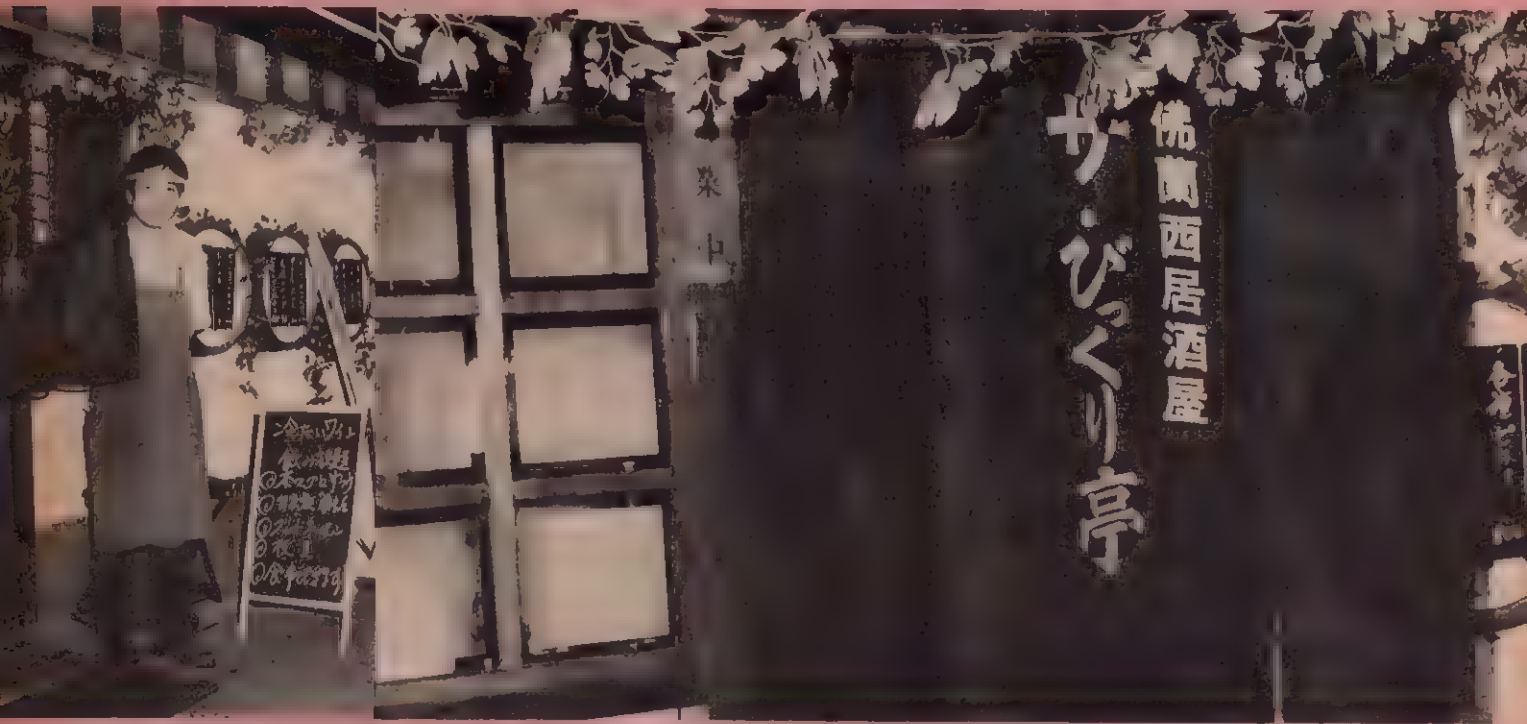
んて言ってる。

C デビル・フィッシュの汚名、挽回

ね。読書の秋に、ヤッタネ話題ひとつ。

銀 アメリカには既にあつたらしい

んだけど、絵本の文章の中の登場人物が、自分や友達、好きなタレントになっちゃってる。アラ



イベートブックが、いよいよ日

本でも始まる。ワープロの差し込み印刷の機能を使うワケ。プレゼントにはいいかもね。

C 今、何をプレゼントされたら嬉しい?

銀 食券付きの温泉旅行。

C 私は沖縄のコマカ島が欲しい。

お金持ちのパパさん、私にコマカ島を買ってください。あ、温泉なら天童の「クワハウス甚吾」がおすすぬ。戸塚真「青のスパルタ・シェイプアップ温泉で、

「〇日間減量コース」とか「〇

日間禁煙コース」とかあるの。シェイプアップ温泉は数あれど

ここまでやるのは初めてじゃないかな。でも銀ちゃんのバヤイ増量コースね。

銀 ボクは若い女のコと、ブツブツ

……。村上春樹風にブツブツ……。イクラ弁当とアツカンでー。

C アツカンの季節になりましたも

のね。幻の名酒つても、紹介されつくした感があるけれど、佐渡の「北寄」。これはまだマイ

ナ。そのうえ最高においしい。

銀 今夜はMSXを開んで、権名誠

氏が昔言ってた「ワッパ飯」と、おナベ。晩酌だあー。ホーム・パソコンを開む夕べ。時代は進歩したぜ! そーだ、晩酌管理

システムを作るぞ。ホーム・セ

キュリティーならぬ、ホーム・サケリユティー・ソフト。オカ

ンの具合と、肴の組み合わせを検索してくれて、おひとつドーン」なんて音声も出るやつ。

C とかなんとか言ってる、どーせ、

六本木の缶詰レストランでしょ。それも先端技術の賜もの、かな?



## 世界に広げよう、MSXの輪ツ!!

## 子供とコンピュータ

●西先生はいつもビジネスとコンピュータという話しはよくなされておられますけど、記念すべき創刊ゼロ号でまた同じ話題をむし返すのもどうかと思います。そこで今回は、子供とコンピュータというテーマでうかがいたいと思います。

●——アメリカの、10万円以下のい

MSXショッキングは、  
MSX MAGが送る、コン

ピュー。コンピュータの世  
界で活躍する人々の  
活動の場として、  
時代の最先端を疾走する  
エキサイト・インタビュー。  
創刊ゼロ号は、西順一郎氏



わゆるホームコンピュータ(主にゲームユースでの)の市場は、ほとんど飽和状態にあるということを知っています。教育パッケージ・ソフトのいいものも数多く出て、ゲームの方も、2度と同じ設定にならないようなアドベンチャーものや、ゲームのキャラクターを自分でつくれるものなど。現行の市場としては、一応成長しきってしまったといったところだ、ということらしいですね。日本はまだ、始まったばかりですが。西——この間ある雑誌をめぐってましたら、今後は日本のパソコンソフトも教育関係の分野に、大々的に行くだろうという記事があったんです。その通りだと思えますね。教育の分野は、まだ処女地で、非常に大きな市場です。日本でも、これを先に行った人が勝ちですね。まあ、先は長い。10年位はかかるでしょうが

コンピュータを使った教育と言っても3通りあります。

ひとつは、LOGO(ロゴ)の動きがある。この言語を与える方向。次に、BASICを与える方向。生のBASICを与えるのがある。

第3に、BASICでつくったパッケージソフトを与えるという、この3種類がある。

この3つで、広義のCAI(コンピュータを補助手段として取り入れた教育システム)、つまり、コンピュータの教育利用ということになります。狭義のCAIでは、最後のパッケージになりますが。理想としては、LOGOが一番なんですが、まだポピュラーではない。パッケージソフトは、期待は持てますが、開発側がどの程度まで行けるのかという問題がありますね。BASIC教育も、本心にはいいのかわからない。ところが、もうひとつハッキリしない。だから、今は、言い方が非常にむずかしいときですね。今は、パッケージがまだ少ないですから、結局生のBASICを与えるしかない。しかし、BASICもできないよりでき

西順一郎、東大文学部社会学科卒。三菱重工業、ソニー、CDI、日本総合研究所を経て、現在西研究所所長。「MG(マネジメント・ゲーム)マトリックス会計の開発者であり、米国のコンピュータ評論家テッド・ネルソンの紹介者である(監訳「ホームコンピュータ革命」ソーテック社)。

著書に「人事屋が書いたパソコンの本」「IPS革命(編者、以上ソーテック社)など多数

の方がいいですから、「もしお宅の子供が小学3年から小学6年くらいであれば、パーソナルコンピュータ(以後、パソコンと呼ぶ)を与えない。あるいは中高生だったら、今のうちからBASICをやらせたい方がいいですよ——その方が将来性も明るいでしょう」というような言い方をしてお勧めしているんですね。これの効果というのは、結局アルゴリズム力がつく、ということなんでしょう。

●——どういう環境で育った者が優秀なプログラマーになるのか? というクイズがあつて、答えは城下町で育った奴だということですね。何故かという、小さいときからお城の石垣で小さなパタインが重なっているのを見て育ったから。それが無意識のうちにアタマに定着していて、プログラムなんかの細く入り込んだ問題を解くのには都合のいい回路をつくっているからだという、もつともらしい理由がついているんです(笑)

西——教育というよりも、思考の訓練でしょうね。ですから、やらぬよりもやった方がいいと思えますね。私の息子でも、中学1年から始めて、初めの1ヵ月位は私がBASICの相談役になった——教えようとして、それ以上は私も指導できませんし、できたとしても指導はしないと。いうのが方針ですから。ソフト・シェアの一番高いマシン(NECのPC-6001)を一式買ってやって。これが約30万。30万円は、子供の教育費としての投資ですね。私が教育出来ない分をコンピュータに教育させようということ——そうしましたところ、3ヵ月目にはマシン語に入つて、1年目でアセンブラに入つ

INTERVIEW



◎文中でパーソナルコンピュータを略して「パソコン」と呼んでいるのは、まちがいでありません。米国にはDECROM(パソコン)社なる名称の会社こそあれ、「パソコン」なる略語はない。「パソコン」と言ってはならない。なぜいけないのか。センスがないからだ。美的センスがない。世の中は何ごとも真・善・美の3つでやらなければいけない(「PPPS革命」より)というのが、西氏の主張なのである。

たので、しめしめと思っていた(笑)。それで1年1ヶ月目の自分の誕生日に「BASICコンパイラ」を買ってくれと言ってきた。そんな風には、私の子供の頃には思いもよらない方向へ、急速なスピードで進んでいるので、良かったなと思っています。

●—ただ、皆さんが西さんのような親だったらいいでですけど、世の中は、まだ自分でも良く分らないというお父さん方が多いと思うんです。ジャーナリズムなり何なりで、そういう方々へのインスタレーション環境を形成できればいいんですけど。

西—そうですね。最近「コンピュータ時代」という本が出て、かなり話題になったようで、私は読んでないので内容については分かりませんが、テーマとしては非常にいい所をつけていますね。コンピュータ時代の、スチューデントという意味なんです。何が、何故コンピュータ世代なのかというのを、しっかりと書いて行けばいいんじゃないですか。

西—結局、何故子供の教育にコンピュータなのかというのは、こういうことだと思っんです。

今の人間、あるいは今の子供とい

うのは、ひと言でいうと、「クレナイ人」「指し待ち人」「席取り人」の総合体に育てられる危険性が非常に高い。要するに、「人がして、くれない」から私は何もしたくないとか、「人から言われればやるんだ」とか、あるいは「自分の事しか考えない」という、こういう3点に陥ってしまっている。それも母親による、いわば「犠牲者」なわけでしょうけれどもね。

●—そうではなくて、どうやってクリエイティブで自主的な人間を育てるかというのが、一番重要な教育の目的のはずです。日本でも、アメリカのように個性的な教育が要求されている。没個性ではなくて個性的、画一的ではなくバラエティーに富んでいる、多様な価値観を持つとか、受け身ではなくて積極性を持つというように。

●—そういうクリエイティブな人間をつくる道具として、私は、ひとつにはパソコンが役に立つと思うし、また「MG」(マネジメント・ゲーム)も役立つと思うんです。あるいは旅行をさせるとか—私はひたすら学校へ行くというよりも、ときおり、旅行をさせた方がいいと思う。特に海外旅行はいい—そんな風に、自分で何か企画を立てること、前頭葉を使うことをやらせないと、単なる歯車として、今の社会の犠牲にされてしまおうと思っんです。

●—自分で自分のプランを立て、それを表現して行くということが、一番教育としてなされてない点です。

西—「考える人間をつくる」ということですよ。せっかくなら頭を持っていくのに、自分で考えない。他人の

真似ばかりしてね。考える人間をつくる。ただそれだけなんです。

●—アメリカなんかはまた、学校でコンピュータにしても取り入れるのが早いし、逆にアップル社なんて、アメリカの全ての小学校に我社のコンピュータを寄付するから、その代り税金を25%まで下さいという法案を通したそうなんです。

西—江崎玲於奈さんが読売新聞に大きなコラムを寄せていましたが、「創造性」ということと日本流の「組織の和」というのは、どうしても対立するという。和もいけれど、アメリカのそういう個性、創造性も考えなきゃいかんのではないかとおっしゃっている。

●—UC/LAなんて、全学生コンピュータ必修だそうなんです。芸術専攻歴史専攻などの学生も全員やる。そうすると一番クリエイティブなことやるのが、意外とそういう工学部系以外の学生だそうなんです。

西—先端技術だ何んだと言いますが、その前に、日本でもそういう先見力のある人間の活用なり、天才の活用なりを考えないと、真の一番にはなれないでしょうね。英数国理社だけ習ってもダメ。知識を得ただけだったら本を読めばいいわけだけど、それだけではこの実社会では通用しない。私は、身体で分って活用してもらったために「MG」を考えました。子供にしても今の欠陥教育に迷惑をこうむらない人間にしようと、コンピュータを持たせたわけなんです。それと、他に野球とかスポーツ、クラブ活動なども合わせて必要でしょう。横須賀には自衛隊の子供合宿もあるし、葉山には子供のヨットスクールがある。倒れやすい小さなヨ

ットをつくって子供に与えてやるんです。やりながら子供は上手く乗りこなして行くようになる。そういう環境に入れるといいんです。

**MSXについて**

●—最後にMSXについてひとこと。西—この方面はまだ良く知らないのですが、例えば、私が自分の子供に現在「PC6001」を買ったのは、シェアNo.1で、雑誌のパーソウェアが多いからです。—ですから、統一基準を定めたことで市場が大きくなれば、ソフトウェアもやりがいが出るから、今後いいソフトが出て来るきっかけになるのではないですか。

●—次のリレー! インタビューに、どなたか紹介して欲しいのですが。西—そうですね。個人的で、自分の思想がハッキリしているという意味で、坂村健先生(32歳)あたりはいかがですか? 慶応卒で、東大のコンピュータ学科で助手をなさっている方です。

MSXについて (A sisted Instruction) コンピュータ教育は、1920年代から、理論的に研究されてきた。その歴史は、コンピュータの発展と共に進んで来た。コンピュータの普及に伴って、教育現場でもコンピュータの活用が求められるようになった。特に、個別学習やドリル学習の分野で、コンピュータの強みが発揮されている。しかし、創造性や批判的思考を育てるという点では、従来の教育方法と比べて、まだ課題が残っている。今後の教育現場では、コンピュータを活用しながら、子どもの個性を伸ばすための工夫が必要である。



日本のゲーム事情を面白く  
しているこの2人。

街で噂の「ゼビウス」を作った遠藤雅伸に、あの「森田オセロ」の森田和郎がパソコンで挑戦!「アルフォス」はそうしてできあがった。2人のライバル同士が燃えれば燃えるほど面白いゲームがドシドシ登場してくるのだ。MSXの登場によってますます面白くなってきたパソコン界で、ソフトウェアも活性化していこう。

友好親善の握手ならぬ、裂帛の気合(でもないか)の腕相撲に熱中するのは、今をときめく花形ゲーム・デザイナーのお二人。かたや「森田オセロ」を引っつけてマイコン界に登場し、「森田のバトルフィールド」でその地位を不動のものにした森田和郎。かたや、83年のアーケード・ゲーム中最大のヒット作となったナムコの「ゼビウス」の開発者遠藤雅伸。

森田和郎は昭和30年富山生まれ。子供の頃からゲームが好きで、特に将棋はプロをめざしたほど。今でも五段の腕前というから、これは強い。「東上太」に入った時に、当時52万したプログラム電卓のはしりのリコモックを買ったんだけど、これで将棋の

ゼビウス

ビデオゲーム・ファクトリー「ナムコ」遠藤雅伸



アルフォス

パソコンゲーム・デザイナー「森田和郎」



構成・スタジオ・ハード

POWER TALK



プログラムを作ったんです」とはいふものの、プログラム電卓の手に負える仕事ではなく断念。「埼玉医科大学に入りなおして、その頃TK-80っていうのが出はじめた時で、これでまた将棋をやろうと思っただけですけど、RAM1Kバイトしかないんで、あきらめまして、オセロのプログラムを作ったんです」これが後にオセロ・プログラム史上最強といわれる「森田オセロ」に発展して、森田和郎の名を、M躍マイコン界に広めることになる。そして、エニックス主催の「第1回ゲーム・ホビープログラムコンテスト」に「森田のバトルフィールド」を出品、見事最優秀プログラム賞を受賞。

遠藤雅伸は昭和34年東京生まれ。千葉大工学部で写真工学を専攻していたが、「モードを撮る時、シャッターが押せなくて、こりゃあカメラマンは無理だとわかりまして、本当はシナリオ・ライターとか作家になりたかったんで、TV系を希望してたんですけど結局縁がなくて」結局、「決められたワクの中の楽しい仕事より、自分で開拓していくような楽しい仕事」のできそうな感じのしたナムコへ入社。

「面接の時、ロジック回路とかアセンブラについて知ってますか、と聞かれたんですけど、それ何ですか？って答えちゃって。いまだに、アセンブラってよく分らないんです」驚くべし、「ゼビウス」のデザイナーは、BASIC経験もゼロなのだそう。ところが、学生時代から好きだった「イデオン」などのアニメのムードとストーリー性を盛り込んだデザイン第一作「ゼビウス」が大

ヒット。その才能には折り紙がついてしまったのである。

「ゼビウスは、基本的には体当りはしてこないんです。弾射つだけ。弾があるんだしたら、絶対それ使った方がいいし、なかつたら逃げると思っただけですよ」

なるほど、この辺にもアニメで培われたリアリティーが感じられる。

さて、何故この二人がこうして対決することになったかといえば、それは、森田和郎の最新ゲーム「アルフォス」が原因。マイコンには不可

森田和郎 昭和34年山形生まれ。理学院工学部で電子工学を専攻。卒業後、東京エレクトロニクス社に入社。その後、ナムコに入社。1980年、ナムコで「バトルフィールド」を開発。1981年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1982年、ナムコで「アルフォス」を開発。1983年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1984年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1985年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1986年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1987年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1988年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1989年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1990年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1991年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1992年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1993年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1994年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1995年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1996年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1997年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1998年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1999年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2000年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2001年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2002年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2003年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2004年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2005年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2006年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2007年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2008年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2009年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2010年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2011年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2012年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2013年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2014年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2015年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2016年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2017年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2018年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2019年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2020年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2021年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2022年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2023年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2024年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2025年、ナムコで「ゼビウス」を開発。



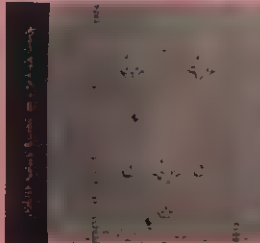
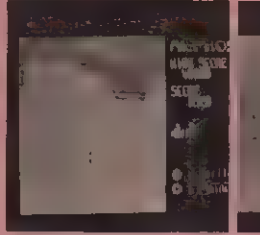
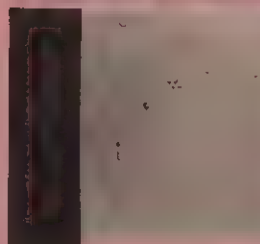
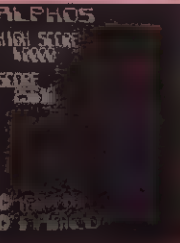
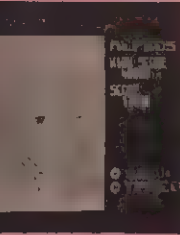
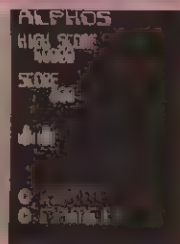
遠藤雅伸 昭和34年東京生まれ。千葉大工学部で写真工学を専攻。卒業後、東京エレクトロニクス社に入社。その後、ナムコに入社。1980年、ナムコで「バトルフィールド」を開発。1981年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1982年、ナムコで「アルフォス」を開発。1983年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1984年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1985年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1986年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1987年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1988年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1989年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1990年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1991年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1992年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1993年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1994年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1995年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1996年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1997年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1998年、ナムコで「ゼビウス」を開発。1999年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2000年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2001年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2002年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2003年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2004年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2005年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2006年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2007年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2008年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2009年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2010年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2011年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2012年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2013年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2014年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2015年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2016年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2017年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2018年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2019年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2020年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2021年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2022年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2023年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2024年、ナムコで「ゼビウス」を開発。2025年、ナムコで「ゼビウス」を開発。

能なスピード感とグラフィックスが売りものだった「ゼビウス」をマイコン用ゲームに作り変えてしまったのだから大変。

「ゼビウスが出た時、みんな驚いて、これはマイコンじゃ無理だなんていうんだけど、本当に無理なんだろうかって計算したらどうも出来そうだったんです」

というわけで、森田の「アルフォス」は3カ月を費して完成。またまた大ヒット確定というのだから、遠藤の心中はいかばかりか。かくして、

パソコンvsアーケード・マシンの雄を腕相撲で決しようということになったのだが、森田が「今まで見た中で一番面白いゲーム」と「ゼビウス」をほめれば、遠藤も「初めて見た時に驚きましてね、すごい！ くらい！ 誰だ作ったやつは!?」と「アルフォス」を大絶賛。どちらかに軍配が上がるといふ雰囲気では、なくなりました。まあ、こういう人達のいる限り、日本のゲーム界がますます面白くなっていくことだけは、間違いなさそうなのである。



●構成 スタジオ・ハード



# コンピュータなんかなくなったって コンピュータゲームはできるんだっ!

マイクロ・プロセッサもビデオ画面もキー・ボードもなしで、今アメリカで大流行のアドベンチャー・ゲームができます。ややこしいコマンドを覚える必要もなく、装置一式わずか百グラム。ポケットの中に入れておけば電車の中でも手軽に楽しめるうえにお値段は、ゲーム八百円足らず。電卓ゲームみたいな単純なものかというときにあらず。画面数百二十、ストーリーのバリエーションは二十以上。

「マルコ・ケーン (宇宙海賊)」は殺人ロボット鳥を放った! きみは素早くリスト・スキナーでロボット鳥の飛行パターンを分析する。ロボット鳥はパターン2の状態の時に最も弱いことが判明した。……さて(下の二枚の図のうち)どちらがパターン2の状態か。左? では四九頁へ。右? では一〇二頁へ。」

アメリカで盛り上ってきたペーパー・コンピュータゲーム。アップル並みのシミュレーションゲームがなんと800円で遊べてしまうのだ。

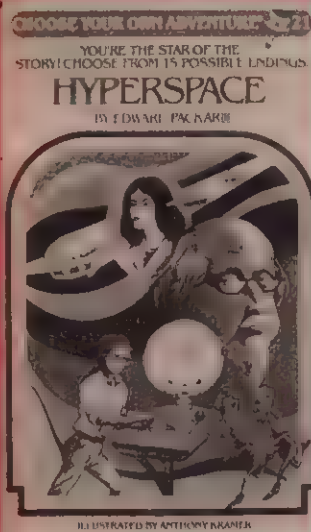
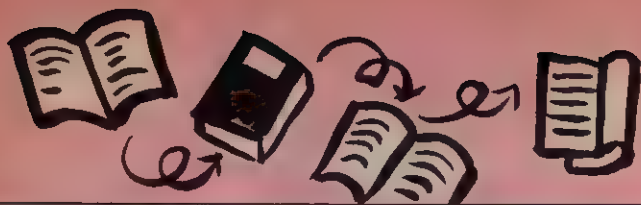
かなり粗っぽいイラストなので、ただ絵をながめているだけでは判断がつかねることもありますが、この場合の正解は右側です。シルエットのパターン1と4を良く観察してみましょう。パターン2でロボット鳥の横巾が最大になっています。そこで下の絵を比べてみると右側の方が左側より巾広く羽を広げている。すなわち左側はパターン2ではあり得ない。従って右がパターン2の状態に違いない。うむ、きつとそうだ。というわけで一〇二頁へ。

「ロボット鳥は撃ち落された!」めでたしめでたし。これももし四九頁へ行っていたとすると――

「大失敗! 何もかも大爆発を起こした!」そして頁の左下にENDマークが出てしまうところだったわけです。ざっと数えてみたところではこのENDマークは二十五箇所もばらまかれています。つまり物語の終り方だけでも二十五通り以上あることとなります。普通の漫画だつたら五六分で読み終わってしまうはずのところを楽に数時間楽しめるわけです。

同じバンタム・ブックスからテキスト版(文章で状況が描写されている)も出ています。これもかなり面白い。こちらのクリティカル・ポイントの設定は、相棒のトミーは夜にならないうちに着陸しようと言いつ出した。――この提案に従う場合は〇〇頁。飛び続ける場合は××頁へ。といった具合になっています。パズルの興味よりもっとドラマティックに想像力をそそります。アリストア・マクリン風の冒険小説をこの方式で本式に書いたら面白いでしょうね。大藪春彦風でもいいかな。





◆CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE (テキスト版) シリーズの2冊。「エスケープ」は未来戦のスパイが敵国から脱出する話。「ハイパースペース」はストレートなSF。



◆こちら、BE AN INTERPLANETARY SPYはコミック版。ウォークマンに「フロック・オブ・シーガル」でもセッティングしてやれば、効果満点。



「カーテンの端が不自然に揺れた。とつさにきみは①バックルの左側に差したダイテクティヴ・スペシャルのバックマイヤー製ライトニング・クリップを握った。(三〇頁へ) ②前方へ転がりながらブーツに隠したラウレスの両刀のファイティング・ナイフを抜いた。(二二五頁へ)」

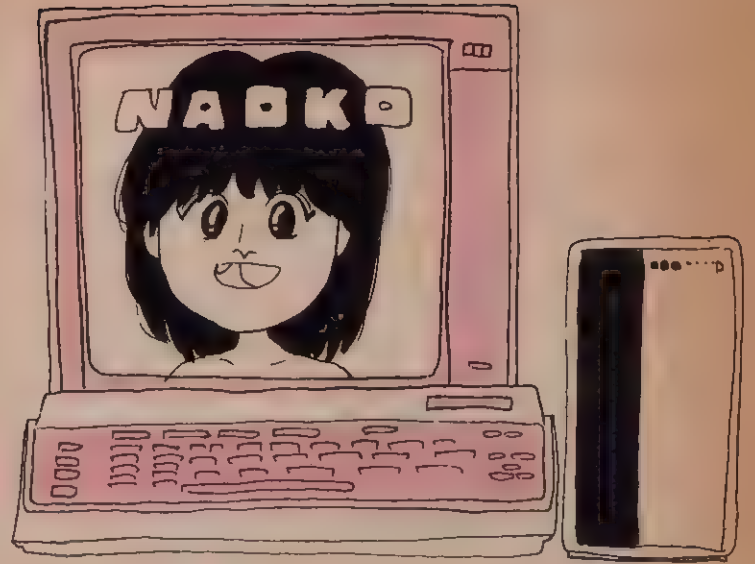
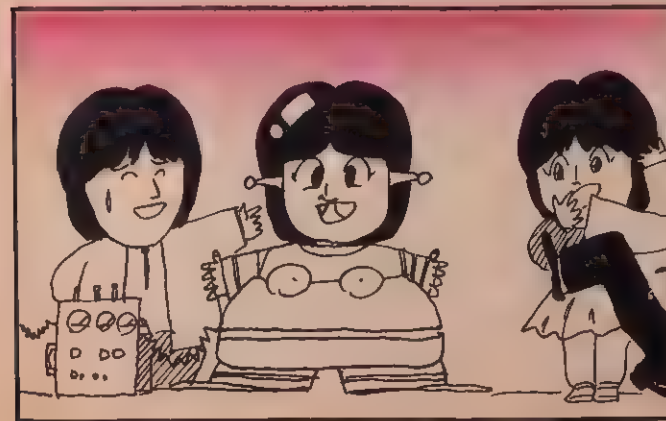
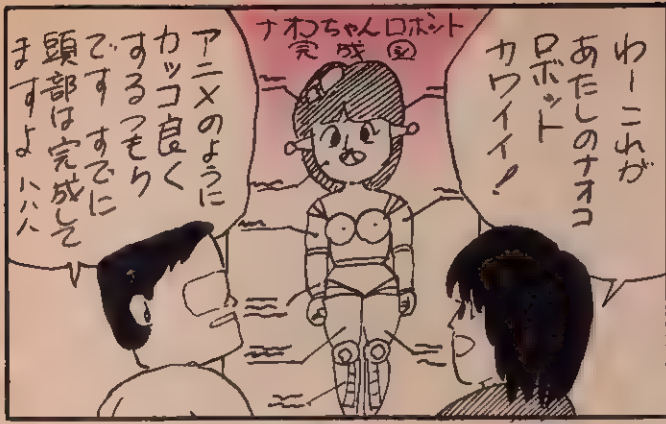
そこで三〇頁に飛ぶと——

「遅かった! S & W がやつとベルトを離れた瞬間、カーテンの真中の生地が発射炎にあおられて爆発したように飛び散った。きみはMAC 10のフル・オートの一連射を胸に受けて空中に跳ね飛ばされるのを一瞬感じた。END」をあんてぐあいに。蛇足ですが、このバンタム・ブックスのゲーム・シリーズ、大変に英語の勉強になります。なにしろ書いてあることを正確に理解しないと

ろに「間違ったスイッチを押してしまった! 大爆発! END」ですからね。

バンタム・アドベンチャーはテキスト版が十九冊既刊。テキスト版の好評で、今年7月にコミック版がスピン・オフ。現在「惑星スパイ」シリーズが二巻発売されている。その他の出版社もこの革命的市場に参入を計っているもよう。ポケット・ブックスの「サーチ・ウェイ」シリーズ、ニュー・アメリカン・ライブラリーの「ライフ・アドベンチャー」シリーズなどが知られている。「ライフ・アドベンチャー」はアグルト向け。ハーレクイン・ロマンス風のシチュエーションで、読者にへん生の冒険を味わってもらう趣向。



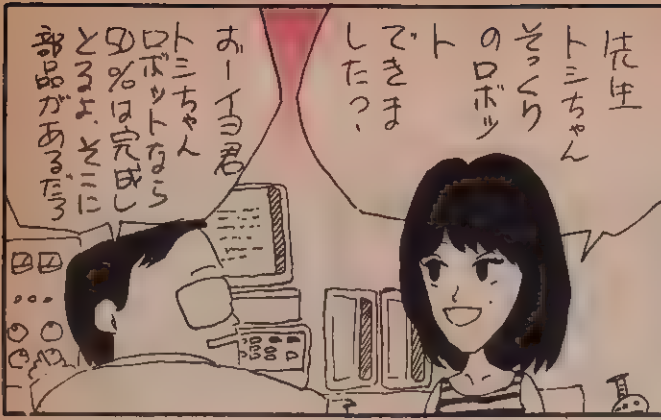


**アイドルとコンピュータがMSXしちゃった!**  
 「COMICOMI」(白泉社)で「あしたのナオコちゃん」を連載して一部偏執的人気爆発の中西裕先生、ここに登場!

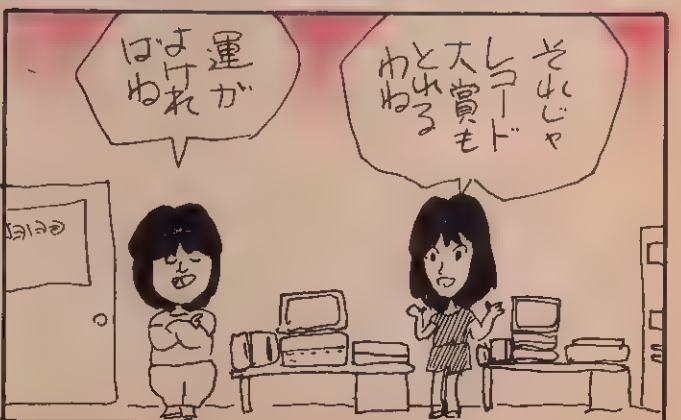
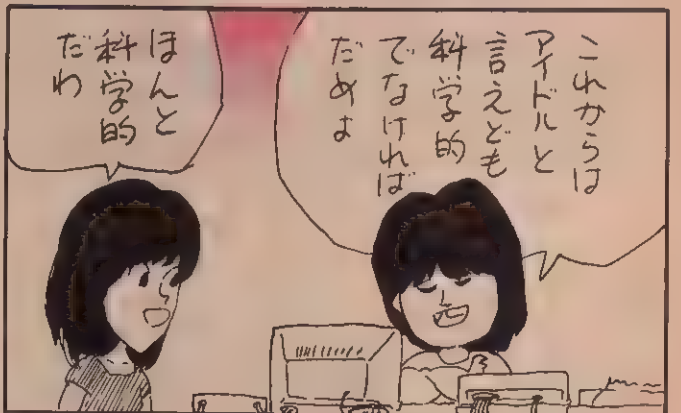
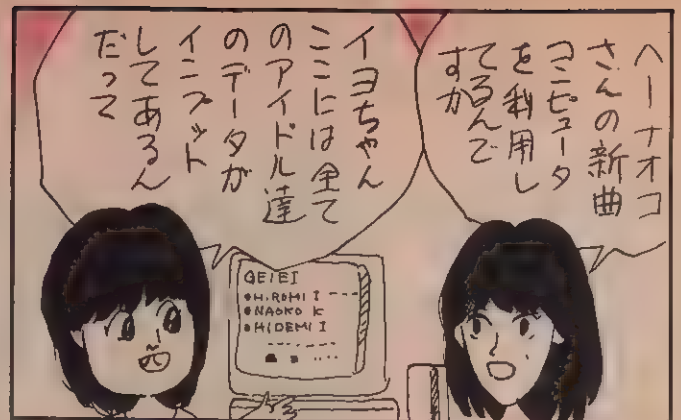
# 楽笑! よい子のコンピュータ

中西裕

STEP 3

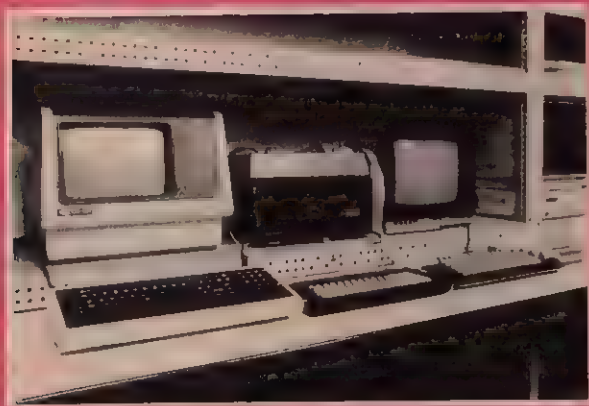


STEP 2





# INFORMATION



っても、MSXなら困ることナシ。不便なことナシ。  
ワイワイ仲良く使えちゃう。て、ことになるワケだ。  
ツとする面白モノが揃ってるのかな。気になるなあ。

ソフトウェアの質と量がMSXの発展の鍵を握っている、といってもいいんじゃないかな。今までもビデオならベータとVHS、ビデオディスクならレーザーとVHDといったように互換性がなかった。実際、使うボクラにとつて、ここんところが実に悩みのタネだったんだ。マイコンだって今まではおんなじ。でもMSXの登場で、が然、胸ワクワク、期待感タップリになったネ。ハードメーカーも今年の暮れからドシドシMSXのマイコンを出す、という嬉しい頑張りよう。

じゃ、お次はやっぱりソフトウェアメーカーに頑張ってもらわなくっちゃネ。ニワトリと卵じゃないけどソフトとハード、どっちが先かとなかなか言えない。でも、どっちも揃ってなきや面白い明日がないんだよ。

ハードメーカーの対応ばかりがよいと先行してたよーだけけど、ソフトがなくちゃ始まらないのが世の常。そこで、創刊0号の今回は、ソフトウェアメーカーにMSXに対するアンケートを行ってみたのだ。賛否両論あるかもしれないけど、とにかくボクラは一日も早くMSX用ソフトを開発してほしい。そんな思い入れを察してくれたか、どうか。

まずは右の表のよーな集計結果となったんだ。これを見るとよーくわかると思うけど、メーカーの過半数以上が、現時点でも前向きにMSXソフト開発に取り組んでいる。残された数社も、MSXを無視してないというワケじゃなく、今はちよい様子良、という段階。て、今後は時流に合わせて対応するというワケだ。時流ということば、MSXが社会

## ソフトハウス向けアンケート結果

発送 ; 97社  
返答 ; 51社 返答率 ; 51.5% (8月26日現在)

### ●MSX対応のソフトウェアについて

- 現在の開発予定
  - ある 29社 (58.0%)
  - ない 17社 (34.0%) (無回答 4社 8.0%)
- ゲームソフトのアイデア
  - ある 24社 (48.0%)
  - ない 23社 (46.0%) (無回答 3社 6.0%)
- MSXソフト開発・企画
  - 考えている 38社 (76.0%) (無回答 2社 2.0%)
  - 考えていない 9社 (18.0%) (検討中 1社 4.0%)
- その他
  - 早急に開発したい 1社
  - 今後の動向をみてから 2社

### ●MSXについて考えていること

- 大変良い企画だと思う 23社
- 良い企画だとは思いますが... 4社
- 周囲の状況によっては... 17社
- その他
  - 企業向きに活用出来るなら 1社
  - 良いかどうかはユーザー次第 2社
  - 何とも言えない 1社
  - 開発は進める予定 1社
  - 課題あり 1社
  - 予定はある 1社
  - 無回答 2社

### ●MSXのソフトの種類について

- ゲーム主体のもの 10社
- ゲーム and 教育 19社
- 教育 and ビジネス 15社 (無回答 4社)
- その他
  - ゲーム and (Tool or 言語) 2社
  - 音楽ソフト 1社
  - 低価格の使いやすい教育ソフト 1社
  - ユーティリティ・OS 1社
  - 目を引くアイデア商品 1社
  - 幼児教育 1社
  - ホームアプリケーション 2社
  - ビジネスもの 1社
  - 通信関係 1社
  - 何ともいえない 1社
  - 周辺拡張ボード 1社

# SOFT

いよいよ待ちに待ったホームパーソナルコンピュータ“MSX”が登場する。ハードのメーカーが違色や形が違って、機械の性能はぜんぶおなじ。であるからして、MSXは実に使い易く、友達とそこで問題になるのがソフト。さあ、MSX用のソフトはいつ、どんな風に出てくるんだろう。ドキ

に広く浸透し、ホームパーソナルコンピュータとしての地位を確立していく気配が感じられたら、すみやかにソフトの研究・開発に乗り出すという事。つまり、慎重派。石橋を叩いて渡る。といわれた川上元巨人軍監督タイプですね。

ボクらの考えから言えば、少しでも早く、面白く便利なソフトがバラエティに豊富に揃って欲しい。と思うんだけど、なかなかそうコトはうまく運ばないのですかね。やっぱり残念な気持ちはあるな。大いに。

もう少し待ってるから「ソフトウエアハウスさん頑張ってくださいネ」と、エールを送るしかないのじゃ。

それとアンケートに寄せられた回答は、皆サン好意的なんだけど、いまいちノリに欠けてるよな気がするけど、どーだろうかな。

MSXが大変良い企画だ、と賛同してくれたのが約半数。で、まあ周囲の状況によっては……ウンヌンという消極派が残り半分。中には無回答という、何が何やらワカラン会社もあつたりする。

MSXの将来性について、不安を抱いている会社も数社ある。規格統一は時期尚早というアンチ意見もチラホラ。鋭い意見では、現在の低価格種の多数発表からMSXは無意味。というところまである。

アンケート結果からみれば、一応MSXに対し、いいんじゃないですか、と賛同はするが、自分の会社で率先してMSXのソフトを開発している、というハリキリ型は少ないようですネ。ま、いろいろ他社の動向やユーザーの顔色をうかがいながらポチポチ始めましょうか、というところが大多数。そんな気がするネ。

でも、これからまったく新しいコンピュータシステムを社会に根強く浸透させていこうと考えてるボクらとしては、ハードとソフトの両面の

決起がなきゃいけないと思う。それとMSXの情報コミュニケーションとしての本誌が頑張ることにあるんじゃないだろうか。

便利で安く使いやすい。そして遊んで楽しく面白い。仕事に勉強に実役に役立つ心強い味方、それがMSX。このソフトインフォメーションでは、以上の点をピシッと押さえてメーカーとユーザーのバイブラインの役目を担い、MSXソフトの最新情報を忠実に、より早く紹介して行きたいと思ってるんだ。

創刊0号時点では、今いち海千山千の、なにがなにやらよーわからんという状態を皆サンMSXに対して持つてるよーで、強力な嬉し驚きニュースはほとんどありそうにない。

ま、とりあえず顔見世で終始しただけで、ソフトメーカー8社をレポートしてみた。8社というのはホント少ないんだけど、他のメーカーがMSXに対して、あんまり前向きな姿勢を示してくれなかったワケで、仕方なく8社となった次第。本当は10社でも20社でもレポートしたかったんだ。次回はヨロシクね。

それから、読者からのソフトに対するリクエストもビックアップして掲載していきたいな。

こんなソフトがあつたら、こんなソフトが欲しい。こんなソフトがある。こんなソフトがどこで売ってる……etc。MSXのソフトに関する情報なら何でもOK、編集部ソフトインフォメーション係までピシピシ送ってちょうだい。

読者の意見をメーカーのみなさんにパンパン伝えて、少しでも面白いソフトを開発してもらえよう編集部もアツシユしてこうと考えてるからね。

二挨拶みたいになつたけど、素晴らしいソフトがたくさん出て来ることを願ってます。ヨロシクね。





# 10月中に約10種類、年内には約30種類を予定 ASCII

の研究、開発にも力を入れている。現時点ではハード&ソフトのどのメーカーよりもMSXに対して、精力的なアスキーに、ソフトならびにMSXの明日についてインタビュしてみた。

以下、インタビュの模様をレポートしてみよう。MSXに対する現状がよりくわかってくると思うよ。ちよい注目して読んでね。

— MSXのソフト発売予定は？

「MSXという企画を提案したのがアスキーだから、ということもあり10月の時点で10種類ぐらいい。年内で約30本のソフトの発売を予定しています。ソフトの内容は従来の機械とMSXの機械が違うということもあって、ほとんど新しくデザインをしておいています。ゲーム自体はかつてかのモノを使うはずですが、プログラム・コード自体はほとんどオリジナルです。もちろんこれまでのヒット商品をベースと考えていますよ。現在、ソフトの研究・開発にかなりのプログラマーがかかっています。具体的なソフトは左ページで紹介しているから、そちらを見てほしい。MSXソフトのこれが第一弾、以後次から次と出て来るのも徹底レポートするから期待してね。

— 今後、MSX独自のゲームを開発することは？

「最初のロットにもオリジナルのものが入っている可能性もありますがハッキリ言って、今、一生懸命考えている最中です」

— ソフトの価格はどうなりますか「ROM(ロム)・パックが中心になると考えられますが、現在市販中のソフトと同じぐらいになると思います。具体的に言えば3千円から5千円ぐらいじゃないでしょうか」

— 10月発売されるソフトはどんな内容ですか？

「最初MSXのデモンストレーシ

ョンを兼ねているので、画面の美しいゲームになるでしょうね。ゲームのジャンルでいえば、頭を使うゲームと反射神経を使うゲームの半々になりそう。でも、反射神経ゲームのほうが少ないかな」

— アスキーのかつてのソフト販売の実績はどう？

「パッケージに何本も入っているものもあるけど、ゲームで50パッケージ、プログラム数で100ぐらい。それ以外ビジネス・ソフト開発ツールが50本ぐらい。輸入しているソフトはこれ以外にもたくさんありますが、それは数に外れていません」

— 今までもかなり多くのソフトを発売した実績を持つアスキーだが、MSXには更に力を入れている様子。ソフト開発のスタッフも増やし、システムの改変を試みたり、MSXに對し相当な努力をしている。

— ところでMSXの可能性は？

「MSXは拡張性に優れたところがあります。当初どのような基本システムが出るか、分りませんが、ゲームとホビー中心の機械としてスタートしていくでしょう。かなり多くの台数が出てくると、これに付ける付加装置であるとか、ソフトウェアが豊富に出回って来て、ゲーム以外のアプリケーションにも使えるようになるでしょう」

— 年内にハードが何台くらい出ると考えていますか？

「ハードの台数については、あまり考えていませんが、30万台いけば成功だと思っています。副社長の西さんは初年度の出荷ベースで百万台とぶつてますが、ちょっと無理じゃないかな」

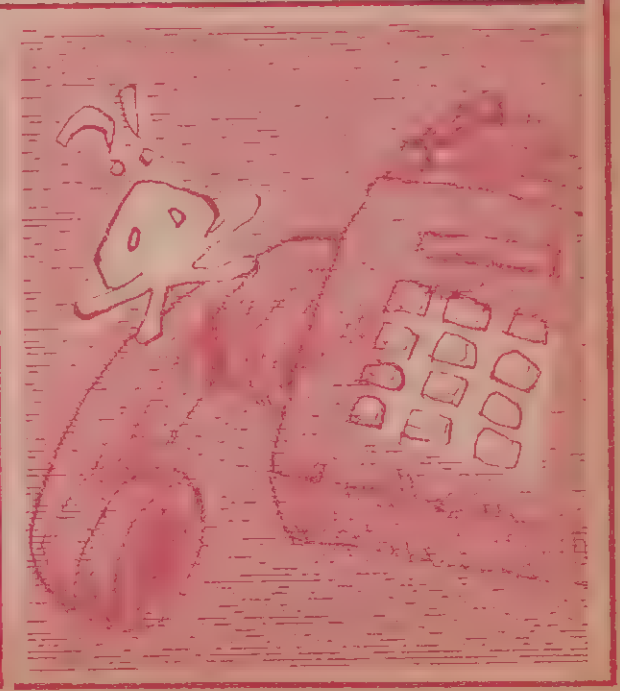
## SOFT INFORMATION

— ソフトハウスを回って色々と感じたんですが、女性をターゲットとして見ていてどう考えてますか？

「アスキーとしてはどう考えてますか？特に女性用ソフト(星占いなど)は考えていません。しかしキャラクターは可愛いにしたことはありません。MSXは今までコンピュータに触れる機会が少なかった子供や女性が、ユーザーになりえますから、

— ゲームやホビーばかりじゃなく教育機器としてMSXが活用されていくものと考えられますが、教育用ソフトの開発に対して、どう取り組んでいく予定ですか？

「MSXを家庭用コンピュータと考える時、教育用ソフトは重要なポイントをとめると思いますが、アスキーには残念ながらそのノウハウはあまりありません。重要なモノだけに膨大な量のリサーチも必要となるでしょうし、研究・開発を始めるには、かなりの準備がいるでしょう。チャンスがあれば大いにやりたいという意欲はあります。しかし、システムを設計するデザイナーの段階で慎重にならなければならぬ、という問題が残っています。プログラム自体はゲームより簡単なハズなんですが、以上のようにそれ以前の段階が難しく、軽々しい気持ちでは取りかかれない、というのが本音です。ただし、MSXは教育用ソフトを避けて通ること



いかな。なんていったら叱られるかな(笑)。まあ、アスキーとしては少しでもハードが売れるよう、ハズミとなるべくヒットソフトを出していきたいと考えてます。来年になればソフト・ハウスからも新しいソフトが読々出てくると思いますし、お客さんからも新しいソフトの持ち込みが始まると思います。

— 来年になってからのアスキーのソフト発売のペースはどうですか？

「月10本のペースは維持できると思います。でも、これは市場状況も影響して来ますから一概に言えませんね」

— ソフトハウスを回って色々と感じたんですが、女性をターゲットとして見ていてどう考えてますか？

「アスキーとしてはどう考えてますか？特に女性用ソフト(星占いなど)は考えていません。しかしキャラクターは可愛いにしたことはありません。MSXは今までコンピュータに触れる機会が少なかった子供や女性が、ユーザーになりえますから、

— ゲームやホビーばかりじゃなく教育機器としてMSXが活用されていくものと考えられますが、教育用ソフトの開発に対して、どう取り組んでいく予定ですか？

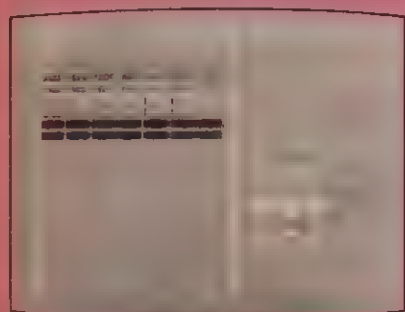
「MSXを家庭用コンピュータと考える時、教育用ソフトは重要なポイントをとめると思いますが、アスキーには残念ながらそのノウハウはあまりありません。重要なモノだけに膨大な量のリサーチも必要となるでしょうし、研究・開発を始めるには、かなりの準備がいるでしょう。チャンスがあれば大いにやりたいという意欲はあります。しかし、システムを設計するデザイナーの段階で慎重にならなければならぬ、という問題が残っています。プログラム自体はゲームより簡単なハズなんですが、以上のようにそれ以前の段階が難しく、軽々しい気持ちでは取りかかれない、というのが本音です。ただし、MSXは教育用ソフトを避けて通ること

# 見てくれ、これがMSXソフト第一弾だ！店頭に並ぶ日も近いゾ！ オリジナルゲームも次から次と出て来る、もう目が離せなくなる！

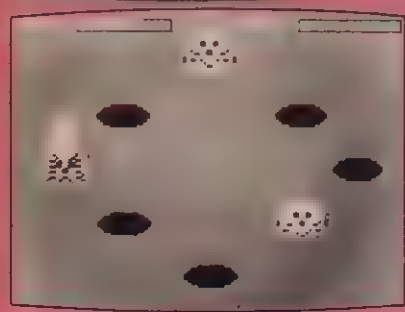
MSXソフトウェアハウスの中で、イの一番にソフトを発表したのは、やっぱりアスキーだった。10月の時点で約10種類、年内には30種類を予定しているという。ここに紹介するのは、MSXソフトの歴史をスタートさせる7作品。

お馴染みのゲームばかり、といひながら、強力布陣のプログラマーたちが、寝る時間もおしんでオリジナルテイあふれるMSXソフトを開発しようとして一生懸命になっているのです。

創刊号では必ずや、その苦心のソフトを紹介できると思う。楽しく面白く、魅力的な作品となってボクらの目の前に登場してくれることを願おう。



◀ブレイクアウト  
ただのブロック崩しだとなめてかかると返り討ちに会うぞ。腕がいてさあトライ！



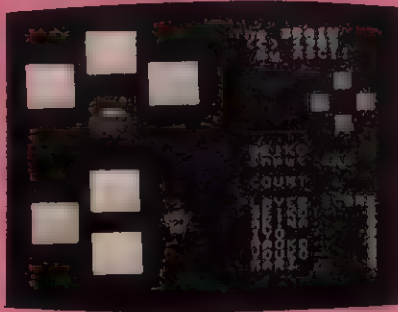
◀MOLE  
8色のもぐらがヒヨコヒヨコとあなたを挑発。すばやくハンマーでやっつけろ！



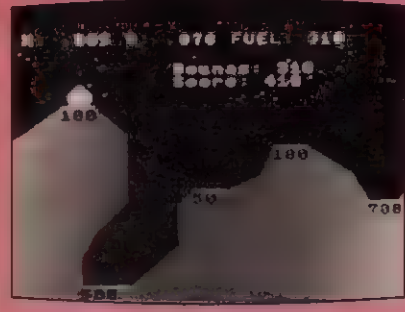
◀ゴルフ・ゲーム  
全9ホールゴルフ場がキミのもの。さてキミはいくつで回れるかな？



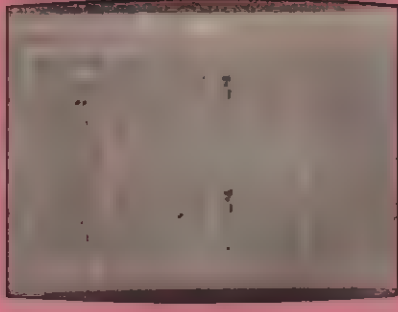
◀スターコマンド  
諸君、本艦はこれより敵艦に特攻をかける。リアルタイムの要素も加わった新型ゲーム。



◀ザ・ブレイン  
上だ！右だ！左だ！音と光を頼りに指定されたセルを追え。キミはいく枚記憶できるか！



◀ムーンランディング  
逆噴射3秒、姿勢制御、地表は近いぞスピードを殺せ。うわー船長！何をなさるんですか！



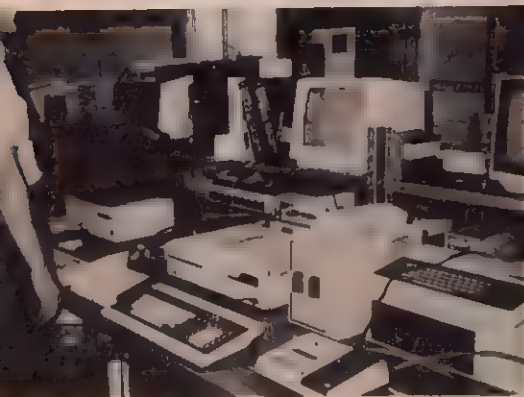
◀PASS BALL  
驚くなかれ、ボールが僕たちに迫って来る。これぞ3次元2人制バレーボールの決定版！

はできないと思っっています。」  
—アスキーのMSXソフトに対する開発ポリシーは？  
「とにかく楽しく面白いソフトにしたいですね。たとえ同じ題材のゲームがあっても、常にアスキーのほうが魅力的なものであるようにと思えます。単にソフトが売れて商売になるというだけでなく、使う人が喜んでくれて、買った意義が生まれてくるようなソフトを研究・開発していきたいと考えています。」  
さすがにMSXの提唱者だけあって、目先の動向より将来を考えた多角的な視野でMSXに取り組んでいる姿勢が現われていた。  
MSXのリーダーとしての意気込みがヒシヒシと伝わって来ますね。当然のことと言ってしまうはそれませんが、MSXソフトの研究・開発に人員補給をしたり、一日も早く現在のソフトのコピーではなく、オリジナルテイあふれるソフトを生み出そうと頑張っているのだ。  
ボクラとしては、まことにもって嬉しい限り。レコードショップで自由気ままに好きなレコードを選べるように、MSXソフトが専用コーナー（ショップ）でビックアップできるようになるんだ。と、遠からぬ日の訪れを感じさせてくれる。  
欲しいソフトがあっても今までは、自分の持つてる機種と照らし合わせなければ、チョイスできなかった。パッケージが気に入ったからといって、内容を面白いからといって、ソフトを購入することはできなかった。ずいぶん悩まされたり、不便に思ったこともあった。それがMSXの登場でガラリと変わるんだ。アスキーの姿勢を聞くと、更にMSXに対する認識が深まってきたネ。  
ボクラも今後、ユーザーの立場として、アスキーのソフトに期待しよう。





左が岩田サン、右は池田幹雄営業課長サン



テスト中のMSX仕組トラック・ボールだ

# ソフトもトラック・ボールも完成は直前!



HAL研といえばチョットしたマイコン・ファンならトラック・ボールという名前が出て来ちゃうくらいユニークなアプリケーション作りで定評がある。もちろんゲーム・ソフトも発売しているし、それもかなり売れているんだけど、どうもアプリケーションのイメージが強すぎるというソフト業界にあつては一味違ったこの会社はMSXにどう対応しようとしているのか、気になりますな……。

てなワケで、訪ねていったHAL研究所。対応してくれた技術部開発第二課の岩田課長サンのMSXに対する考えを聞いてみよう。

「MSXシステムがどうだということとでなく、統一化されることは意味がありますね。ユーザーの立場から考えれば、より結構なことでしょう。今後は家電メーカーさんが進出してくるわけだから、ソフトもハードもその販売システム自体が変わってくるかもしれない。場合によっては、近い将来ROMの自動販売機が登場することだって考えられないことじゃありません。まあ、MSXの登場によってマイコンのユーザーが、爆発的に増加するでしょうね」

となると、今まで想像も出来なかった人もマイコンに触れる機会が増えるだろう。アプリケーションに強いHAL研としては、もち、その辺は考えに入れてはいるのだ。

「MSXをいかに使っていくのか、それは結局インターフェイス次第だと思っんです。いずれはキーボードを使えないぐらいの小さい子供だってMSXを使いたがるようになるでしょう。そんな子供もMSXを使えるようにしたいですね」

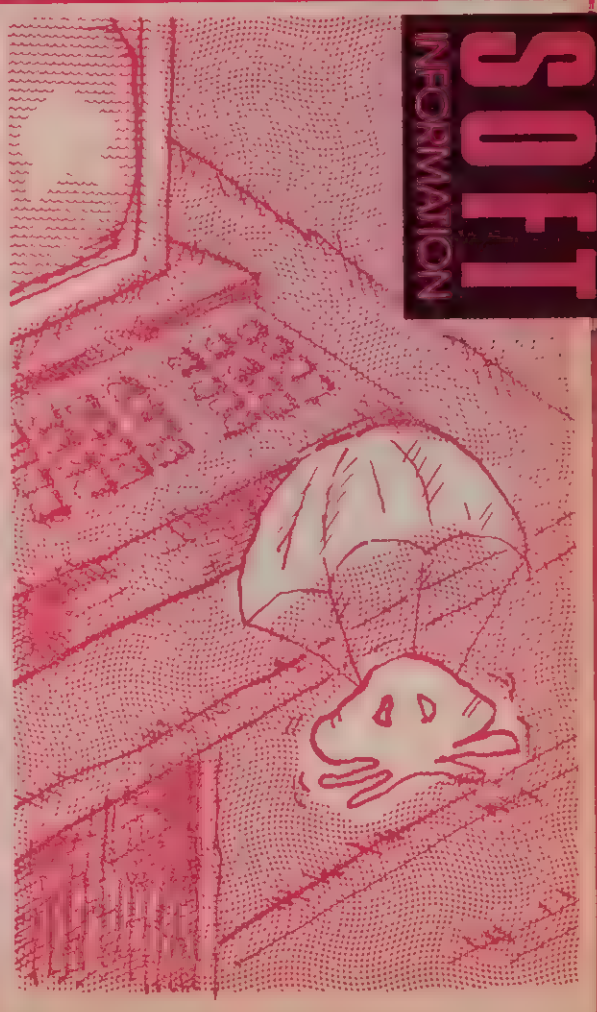
L研お得意のトラック・ボール(もちろんMSX仕様だ)を発売すべく着々と試作中だとか。これによってビデオ・ゲームはずっと楽しくなっちゃうワケだし、本当に子供だってMSXを自由自在に使うことだってできてしまうという次第。

気になるお値段のほうも、PCI 8001用で39,800円クラスのもの、MSX用は2万円を割るくらいにしたいということ、なかなかガンバっておるのです。

もちろん既製のPCG(キャラクター)を自由自在に作り変えることのできるアプリケーション、やPSA(さまざまな音を出せる機能が付いたサウンド・システム)といった周辺機器も、順次MSX仕様が発売されるだろうということは、誰もが考えるところ。

既製のインター・フェイスだけじゃあなく、もっとオリジナリティを持つものも開発中ということで、そうなるもMSXの世界は今まで以上に楽しみが拡がりそうネ。

# SOFT INFORMATION



## スピード感のあるゲームがHAL研のウリ、MSXに転換しても楽しさは変わりっこないぜ



ゲーム・センターのスター、ギャラクシアンもMSXで楽しめる日は近い



エイリアンと人間との戦い。ヤルカヤラレるか。手に汗握るスリルに満足



最初にリリースされる5本にこれは入るか?一部で大人気のモルアタック



宇宙船を操作して、惑星に軟着陸。やさしそうに見えるけど本当は難しいヨ

さて、ハル研はソフト・ハウスとして的一面を持っているワケで、こちらも「ギャラクシアン」とか「ラリーX」みたいな大ヒット商品も出ているのです。

これだけ実績のある会社なのだから、当然のことながらMSX用にソフトを供給することは計画。HAL研は今までもどちらかというと反射ゲームを得意としていたところがあったけれど、これは画面展開の早いMSXにとってもいばふさわしいジャンルのゲームだ。

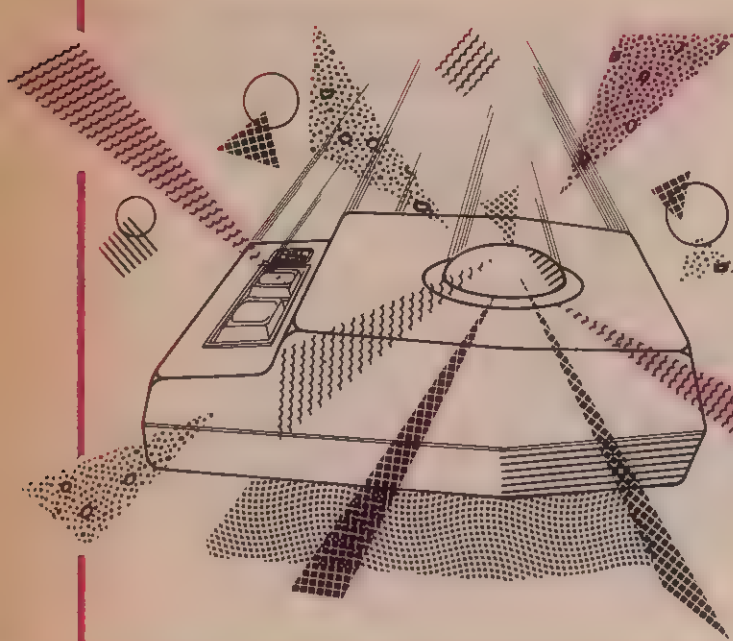
ということで、いちばん初めに発売を予定しているのが「ギャラクシアン」や「ジュビターランダー」などの既製のゲームのコンバージョン。それも10月のハードの発売に合わせて5本ぐらい、その後は毎月一本ぐらいのペースで新作を発表して行きたいとか。

もつとも岩田サンによると、HAL研としてはMSXを単なるゲーム

マシンにしかくはないと考えているらしい。そのためにもインターフェイスの充実をはかるという方針でのアプリケーション作り、ソフト開発に力を入れているのだとか。

「これからのソフト開発は、同業他社にコピーされる心配をする必要が今までほどなくなってきたので、コストをかけてもイイものが出来上がりさえすれば充分見返りが得られると考えているわけです」(岩田氏談)

人間がマイコンにつきあう内いかに楽をさせられるのか、その方法を追求して来たこの会社が、誰でもが手にする可能性のあるコンピュータ、MSXを相手にいかなるアプリケーションを発表してくれるのか、そして、いかに楽しめるソフトを開発してくれるのか、ボクたちにとってもかなり感心の強いところ。オリジナルのゲーム開発してほしい、注文したいことは山ほどある。ここは一丁ガンバって下さいな。



## オリジナル・ソフトを開発中……発売は未定

# ENIX

ゲーム作家の名前を前面に押し出したオリジナルティ溢れるゲーム・ソフトの開発で定評のあるエニックス。ゲーム作家の名前をブランド化してしまふなんて、自社製品に対する信頼感の表われでしょうな。で、ゲームの売れ行きの方も上々。なにせエニックス・ブランドで発売されている13種類のソフトが、他社も含めた全ソフトに対する売り上げの5%をもしめているのだから、まさにスゴイ。こうしたソフトにメチャク強い会社がMSXに對してどう考えているのか、これは一パソコンファンとしてだけではなく、業界全体としても興味のあるところなのではないかしらん?

「MSXが本格的に市場に出回って来ると、今後は今まで以上にレベルの高い会社が進出して来るのが考えられますね。そうなれば質的にもより高いソフトが出て来るだろうし、ユーザーだってそういうソフトには飛びつくでしょう。これからのソフト・メーカーは本当に良いソフトを

## オモシロさバツグンのエニックスのゲーム。MSXでこういうゲームもやりたいなあ!!



中村光一サン製作の名作「ドアドア」初期に発売されたソフトだけれど、今だに根強い人気を誇っているのです



最近のヒット作「アルフォス」。「バトルフィールド」の森田和郎サンが製作したスーパー・エキサイト・ゲーム

作っていかねければ生き残れないんじゃないかと思えますよ」

初めからかなり過激な見通しを語ってくださったのは、同社社長の福島康博サン。しかし、ソフトの質がより高いモノになるってことはファンとしては嬉ばしいこと。それじゃあ具体的に、エニックスはいつ、どんな形でMSXのソフトを発売するのだろうか。社長サンに聞いたところが、驚くべき答えが返って来た。

MSX用のソフトは生産して行く方針である。が、すぐにというわけにはいかないという夕。おまけに既製のソフトをMSX用に転換することはいずれもだとか……。



エニックス社長の福島康博サン

しかしながら、悲観するほどのことではない。すでにMSX用ゲームソフトの製作にとりかかっているのだから。でも、エニックスの場合、ソフト製作に最低でも3カ月ぐらいはかかってしまう。そのうえ、本当に満足いくソフトでなければ発売はするつもりがないというのだから、ハッキリ言って、いつソフトが発売されるのか、まったくわからないというのが実状。

まあ、過去の同社のソフトをみてもイイカゲンなものはないし、その実績でエニックス・ブランドのソフトはユーザーに信頼されているのだから、その気持ちはわからんでもない。それに、これぐらいソフト開発に力を入れなければ福島社長の言うように、これからは生き残ってはいけないのかも……。

これまでに「ドアドア」や「アルフォス」、さらに「マリちゃん危機一髪」のようなユニークな、そしてオモシロいゲームを発表しているエニックスだから、やり方によっては既製のソフトをMSX用に転換させるコトだってできるはず。オリジナルのゲームを作るのに平行して、転換版も考えていただきたいのですよ……社長サン。



# 美しい画面が特徴!! NEWゲーム続々発売



さてさて次なる登場はソフト業界若手切り込み隊長、その名もスバリ「アンブル・ソフト」だ。社長高取直氏自らがソフト開発の陣頭指揮をとり53年創業より急成長。ターゲッとは母親と子供が手を携えて楽しめるゲーム作りと語るあたりは四畳半メーカーとして出発し、戦い抜いてきた差がしのばれるようなお言葉。早速MSXについて高取社長にお話をうかがった。

「今やパソコン業界は淘汰の時代。ゲーム&ホビーの急激な膨脹がパソコンの購買層を年令的にグンと下げた。その結果パソコンに対する考え方も最近では変化している。そんな中で、10万円以下の価格で登場するMSXは、ゲームを中心とした機器になると思う。」

このあたりのご意見はやっぱりパソコン少年達をターゲットの中心に置かれてこたない。

しかし、ゲーム機器としてMSXをとらえると、やはり怖い機器だと思ふ。例えば9800円でゲームセンターのゲームと同じグラフィックの同じゲームができるハードができ

た場合、果してとれただけ対抗できるだろうか。...

ウームどうも話の最初からMSXに対して、いくぶん弱気のご意見でオヤオヤと思ったのだが、ユーザーにとってはMSXは当然喜ばしい事、ソフト・メーカーにとっても当然有難い事だと話を結んでくれた。

そこでアンブル・ソフト社自身のMSXへの対応をもう少し具体的にたずねると、実はかなりの数のスタッフが取り組んでいる最中。MSXの可能性というものを最大限に追求してオリジナルのゲームを開発してゆきたいとの事。前年からテッ



オリジナルゲーム開発中のスタッフ

社長の高取直サン

キリ弱腰かとふんだのは、こちらのまったく早トチリ。どうやらMSXに対してかなり乗り気らしい。この本が発売される頃にはブランドの具体化ができる筈との事。

年内にはハードの発売にあわせ、10、11、12月の各15日にはソフトの

# SOFT INFORMATION

## オリジナル・ゲームを 現在着々と準備中!

# namco

マイコン・マニアならずとも、ゲーム好きの人ならば誰もが知っているヒット・メーカー。ナムコ。もちろんソフト業界のリーディング・ヒッター的な存在だ。ところがこの会社、元々は中村製作所という遊戯場オモチャ(デパートの屋上に設置されている木馬みたいなもの)の営業やメンテナンスをしていたというのだからオドロキですなあ。

この木馬の設置をしていた会社がいかなる経過で今日のようにソフト業界の旗頭となったのか——この辺をレポートしてみよう。この辺や二冊はスタブ出来ちゃうくらいオモシロい話はいっぱいあるんだけれど、それはコッチに置いておくとして...。やがてアタリ・ジャパンを買収、名称もナムコと変更したこの会社が、MSXを今どう考えているのか...興味のあるところじゃない?

画面の美しさプラス臨場感がド迫力を生む！  
冷静ではいられない、このソフトの素晴らしさ



10月中にもMSX化されるかもしれない「ボールポジション」3D画面でスピード感もタップリド迫力が売りのゲームだ



タカラから発売されている「ディグダグ」動きがユーモラスで、とっても楽しい。発売は年末ぐらいになるらしい。

MSXに対しては、ひとつの大きなターゲットとして見ている、とズバリ語ってくれたのは開発一部長・沢野和則サン。

他のMSXに進出を予定している会社と比べても、かなり積極的な意見だ。これは一つには自社のソフトが売れるという絶対的な自信のあらわれと見て間違いない。

なにせアタリ・ジャパンを買収して以来の9カ月で、ナムコの発売したソフトの点数はわずか20点たらず。そんなに多くの点数を発売していないというにもかかわらず、「バックマン」を手始めに「ギャラクシアン」

「ディグダグ」「ボール・ポジション」「ラリーX」と出したソフトのほとんどは大ヒットしているのだ。こうした大ヒット商品はMSXに変換したとしても、やはり売れるだろうということは充分に予想できちゃう。こうなりやあ沢野サンならずとも、積極的にMSXに取り組みたくもなるうというわけだネ。

ところでナムコのMSXに対応しての具体的な動きが、初めは

「バックマン」や「ギャラクシアン」みたいに画面が美しく、動きの美しいゲームを中心に、MSX用に転換していく方針らしい。

らしいという点が問題なんだけれど、これはナムコと他のソフト・ハウスとの性格の違いなんぼの違ひでもあるので要注意。まあ、一口で言っちゃうと、ナムコはパソコン用のソフトはほとんどの場合自社生産はせずに、他のメーカーHALL研究所やタカラみたいな会社に版權を売り渡してしまっている。

だからどんなソフトをどのような形で転換していくのか、発売時期をいつぐらいにするのかというように細かい問題となると、ナムコ独自で決めるわけにはいかないで、メーカー・サイドと協議をしてから決定するということになるわけ。

とは言ってもナムコ側がMSXに反対ならば、ソフトをMSX化する事が楽に進むはずはありっこない。必ずどこかでトラブルの生ずるおそれも出て来ちゃう。でも、初めの沢野サンの積極的な発言にもあつたと

発売を考えているという。リリースするものは、リアクションが中心で周辺機器がなされたシミュレーション・ゲームだそう。

同時に今までのゲームをMSX用に発売したいという。

さてアンブルソフト社これまでの代表的商品は、潜水艦と駆逐艦の戦闘をあつかったシミュレーション「リアナ海戦」がヒット作。最近では「スペース・シャトル」「フルハウスIII・ドボン」等アドベンチャー・ゲームやルール・ゲームにブームの移行と共に作品も変えつつあるという。

当社の自慢はなんといっても画像の美しさ。これは大抵の会社がおっしゃる事なんだけど、そこは社長自ら下請けできたえ上げた腕自慢。他社の追随はゆるさない。

## キャラクターのかわいらしさが女の子に人気 オモシロさにも定評のあるアンブルのゲーム



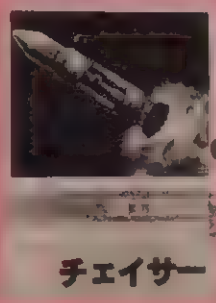
ドットコントロールのフルグラフィックスアーケードゲーム。このソフトで君のPCもゲームセンターマシンに。



複雑なルールを完全にプログラム化。3人で競った結果がグラフ表示。勝利の喜びを音楽がさらに盛り上げます。



フルグラフィックスの新しいシミュレーションゲーム。FM7の能力を最高に引き出した素晴らしいスリルと興奮



チェイサー

シミュレーション・ゲームに新しい可能性を生んだ。と話題のゲーム。チェイサー。画面の美しさが特徴。



開発一部の沢野和明部長

おり、ナムコ・サイドとしてもMSXには大いに期待しちやうっているのだから、そんな心配は出て来るはずはナイと断言しておこう。

いや、それだけじゃあない。MSX化が発表されてから、ナムコ自身にもいまままでにない変化が見られるようになってきてしまったのですよ。というのは、今までは業務用のゲームを中心に考えて、パソコン・ソフトはそのオマケ的な販売をやつて来たナムコが、パソコン用(場合によってはMSXのオリジナルも考えられる)というんだけれど、このゲーム

を自社ブランドで出そうという動きがソレ。結局ナムコさえもMSXの可能性として持つ、広大なマーケットを無視できないってコトなんですよな……。

もう一つの動きとしては、今までゲーム用のソフトしか作らなかつた同社が、ここに来て教育用ソフトに注目。将来的には進出したいということを発表している点。

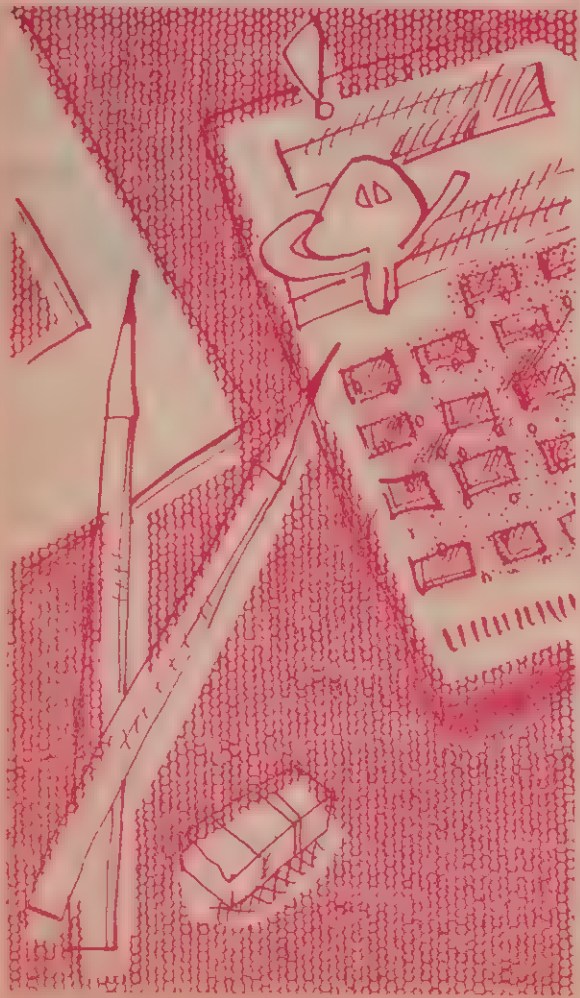
これは普通のソフト・ハウスならば、別に驚くべき問題ではないけれど、ナムコは創業以来30年近くの間、遊戯機器やゲームだけを作り続

けて来た会社だけに、まさしく方針の180度転換。本格的にソフト・メーカーへの脱皮をはかっているんだなって感じが、ヒシヒシと伝わって来ちゃうというものだ。

そうは言ってもこの会社、既製のソフト・メーカーのようにゲームの企画者プログラマーといった家内工業的な作り方をしていないところはサスガ。ゲームの企画者が完全なプロであれば、よりオモシロゲームが開発される可能性は充分にある。

そして、そのプログラムを組む人間もその分野での第一人者だとすると、こりゃあもう完璧なゲームが出来るといふワケ。こうしたシステムで今までもゲームを作り続けて来たからこそ、ナムコのゲームはオモシロイ。って定評も出来てきたんだろうな、きっと。

この調子でナムコが力を入れ続けてくれるとしたら、必然的にオモシロ・ソフトもバンバン生まれるだろうし、そうすりゃあMSXの未来も明るくなるだろうなあ。







タカラといえば日本を代表する玩具メーカー。でも、「G-ジョー」や「リカちゃん人形」といったオモチャばかりを売っていると思つたら、なんとあのソードと組んで、拡張BOXを付ければ72Kバイトにもなる本格的なパソコンを発表してくれちゃったのデスよ。いやはや、もう玩具メーカーさんだなんて言つたられませんなあ。おまけに今度のMSXにもかなり本気で取り組もうとしているみたいで、業界のダイク・ホース的存在といえるみたいネ。なんで今、MSXなのか、そこいら辺を中心に取材を開始した。

# フェニックスとM5用ソフトを転換、近日発売

## TAKARA

タカラがパソコン業界に参入してきたのは昨年の暮れ。まだ一年も経っていないのだけれども、その間にハードを1機種、それにソフトは年内に50タイトルがそろつてきているという。

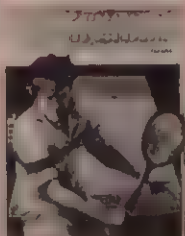
なんで玩具メーカーであったこの会社がここまでパソコンに力を入れるようになったのか。業界関係者ならずとも気になると思うのだけれど、このきっかけになったのが4、5年前に始まったLSIゲーム。一時は玩具全体の売り上げの20%以上をLSIゲームが占めてしまったというのだから、メーカーとしては見逃すわけにはいかない。おまけにアタリ社までもが日本に進出するにおよびた……。

でもここでタカラが目にしたのはアタリの考えていたビデオ専用機ではなく、パソコン。これならば子供が買う時に親にも言い分けが立つし、それにオプションによって本格的なパソコンにも使えてしまえる。まさに「お買い得」というワケだ。そこでソードと組んで、M5の発売に至つたという次第。

### スピード感と迫力がダン違い、タカラのゲーム・ソフトはとにかくアクションがスゴイのだ!



モンスターをよけながら10階まで階段を駆け登る「ステップアップ」ゲーム。



3-D感覚の人間がボレーロビング、スマッシュ// 迫力が違う「リアルテニス」。



線路のプレートを変えながら汽車を駅まで誘導するゲーム「ガッタンゴットン」。



ミサイル・ロケット砲で敵を破壊しながら前進// これが「ムーンパトロール」。

# SOFT INFORMATION

ことにMSXはタカラが販売するM5と機能的にほとんど同じなのだ。その辺のところをタカラ関係者はどのように考えているんだろうか。「基本的にはMSXの考え方はすばらしいと思います。しかし、私たちは自社の製品、M5については絶対的な自信を持っているわけで、これを捨てようなんて考えはまったく持っていません。だから当社はM5を製作・販売しつつ、M5用のソフト、そしてフェニックス・ブランドで出しているソフトの中からいいものを選んで、MSX用に転換して発売して行くという予定です」(エレクトロニクス部長奥出信行さん談)

発売されるソフトの具体的なタイトルや、発売時期といったところは現在のところ未定だということだけれども、そう遠くない将来ということ、編集部は年内にファーストリリースがあると推察した。そして、発売の見込まれるソフト



能ということ。ソフト・メーカーとしての面からタカラを見れば、やはりソフトは売りたいところ。やはり売れ線から発売して行くのではないのかな。

ところでなんでタカラがMSXに注目しているのか、当初からの命題になっている問題を解決しちゃう。先ほどの奥出部長さんによると、「MSXの考えがすばらしいという点は、ソフトを転換することなく異なったハードにもかけられるという点です。ソフト・メーカーとしてはそれは非常に魅力ですネ。そうなること、いいソフトは必ず売れて行くことになるわけで、その時に売れるソフトを作る自信が私たちにはあるのです。なにせタカラは元々がゲーム屋ですから」

M5用のソフトはスピード感と迫力のあることで折り紙付き。そのソフトがほとんど手を加えずにMSX化できるというなら、これは強い味方が付いたようなもんだ。ポクらはとにかくオモシロいゲームを楽しみたい。早いとこオモシロいゲームを発表してネ、タカラさん。

# 10月中に4~5本、ゲームソフトを発売予定

## T&ESOFT

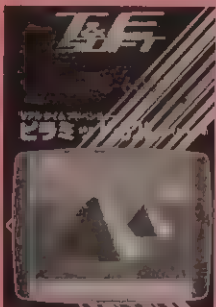
T&EのMSXソフト第一弾はここに挙げた代表的ゲームの中からピックアップされる。これからはゲームで迫っていくソ!



FM-7の3-DゴルフシミュレーションはT&Eのヒット商品



スターアサシ伝説 惑星メフィウスはクリアな画面が自慢だ



リアルタイムアドベンチャー「ピラミッド」



アプリケーションソフトウェア「スターデストロイヤー」

ソフトウエアハウスというのは意外と若く、小規模の会社が多い。ここにレポートしたT&Eソフトも例に洩れず、会社発足は82年10月未だに個人商店といった趣きが残っている。それというのも会社名のT&EというのはTサンとEサンから拝借したのだから。欧米では名前から会社名を作るケースが目立つけど、日本ではあまり例をみない。やはり最先端を行くベンチャー業界だ

からだろウネ。ちなみにTサンとEサンというのは実の兄弟なんだ。当然タッグの連係はバツグンで精力的にソフトの研究・開発に取り組んでいる。MSXに対して一段と前向きで、T&Eソフトとしては10月中にもソフトを発表していると考えているのだ。

さすがソフトの研究・開発を実際に手がけているプログラマー、言うことが実に理にかなっている。MSXに対して、積極的に考えてくれていることも嬉しいネ。

「結局、MSXってのはステレオのプレイヤーみたいな感じで、このハードメーカーが出しても同じレコードで動くワケ。現在一番多いユーザー層のビギナーにとっては非常にイイことだと思うなあ。で、これからはおそらくステレオと同じような感じで普及していくんじゃないかな。でも、昔からパソコンに馴れ親しんでいるマニアは、また別思考で残っていくんじゃないだろうか。僕らも多少MSX以外の機械も使ったりすると思うんです。将来的には一家に一台MSXっていう雰囲気になるとは思っていますよ」

となると、当然期待されるのがソフトなんだけど、T&Eはソフトの研究・開発にも熱心だ。「MSXの機能を活かしたモノっていうのはリアルタイプだと思うネ。当初は今まで作って来たようなモノと同じ題名のモノを出します。まずゲームですネ。で、それ以降もリアル

「MSXという企画は本当に非常に良いことだと思えますね。今まで機械が違ってた動かないってことですごく苦労してるワケですすよね。例えばアメリカだと殆どがAPPLE、BASICがAPPLEというところで製品をひとつAPPLE用に作ればそれでいいワケですすよね。それが今の日本の状態だとFM-7の3Dゴルフ(T&E開発ソフト)じゃなければ、そこら中ひとつひとつ移植していかなければならないし、新しい機械が出て来ると、それにまた対応していかなければいけない。本当についていけないところがあるんですよ。MSXのように互換性があるれば、もうレコード盤と同じように作れるワケだから、うちみたいなところは本当にイイことだと思えますよ」

「最初はテープで発売されるでしょうね。当然、今まではそれぞれの機種で出していたモノよりは安くしなければいけないんじゃないかな。ハードが低価格で発売されるんだから、やっぱりソフトもそれに合わせた価格で出さなければ釣り合いがとれないんじゃないかな。でも、ソフトの値段というものは、ソフトがどういう形で作られるかによって分る人には安く、そうでない人には高い、と言われるモノ。MSXの場合、素人

ルタイプ主流に考えて行こうと思ってます。第一弾はとりあえず10月中に4~5本を考えてます。ゲームの内容とかは検討中です」

「T&Eとしては今まではゲームしか作っていませんでした。その分野はとりあえず他のメーカーにまかせておこうという事情もありましたね」

「で、気になる値段の話聞いてみたところ、実に細かく分析してくれました。最初はテープで発売されるでしょうね。当然、今まではそれぞれの機種で出していたモノよりは安くしなければいけないんじゃないかな。ハードが低価格で発売されるんだから、やっぱりソフトもそれに合わせた価格で出さなければ釣り合いがとれないんじゃないかな。でも、ソフトの値段というものは、ソフトがどういう形で作られるかによって分る人には安く、そうでない人には高い、と言われるモノ。MSXの場合、素人



TサンとEサン、そして開発のスタッフの皆さん。



「ついでに、これから本当にイイモノを作っていくから、売れない、と思つた。動かして画面見て、良い悪いっていうのがすぐに分かるからネ。それでソフトはドーンと出て来るだろうから、質のいいソフトである程度買ひ易い値段じゃないと駄目だろうな。最終的にはレコードよりちょっと高いくらいに押さえないと、買わなくなるんじゃないかな。5千円、6千円になっちゃうと難しいネ」

「ついでに、これから本当にイイモノを作っていくから、売れない、と思つた。動かして画面見て、良い悪いっていうのがすぐに分かるからネ。それでソフトはドーンと出て来るだろうから、質のいいソフトである程度買ひ易い値段じゃないと駄目だろうな。最終的にはレコードよりちょっと高いくらいに押さえないと、買わなくなるんじゃないかな。5千円、6千円になっちゃうと難しいネ」

「ついでに、これから本当にイイモノを作っていくから、売れない、と思つた。動かして画面見て、良い悪いっていうのがすぐに分かるからネ。それでソフトはドーンと出て来るだろうから、質のいいソフトである程度買ひ易い値段じゃないと駄目だろうな。最終的にはレコードよりちょっと高いくらいに押さえないと、買わなくなるんじゃないかな。5千円、6千円になっちゃうと難しいネ」

「ついでに、これから本当にイイモノを作っていくから、売れない、と思つた。動かして画面見て、良い悪いっていうのがすぐに分かるからネ。それでソフトはドーンと出て来るだろうから、質のいいソフトである程度買ひ易い値段じゃないと駄目だろうな。最終的にはレコードよりちょっと高いくらいに押さえないと、買わなくなるんじゃないかな。5千円、6千円になっちゃうと難しいネ」



# 年内にMSX用オリジナル・ソフト発売か? PONYCA

さてドンジリに控えしは、1年前にソフト業界に乗り込んできたポニカ。会社は新しいがヤルことはスゴイ。「幻魔大戦」「南極物語」と、大ヒット映画とタイアップしたソフトをバンバン発売しちやつているんだもんネ。この会社はMSXをどう考えているのかな?

「ハードウェアの規格が統一されることで、ソフトメーカーはいろいろな種類のソフトを作らずに済むし、ハードを買った人だって半年したらそのハードがもう古い型のモノになるなんてこともなくなるわけで、これはいいことですよ。MSXの主旨には大賛成です」

と語ってくれたのはポニカ開発室長の平野雅一郎さん。

それならば、ポニカはすぐにソフトを発売してくれちゃうのかと思うと、決してそうではないらしい。「というのは、今まで出して来たソフトをMSX用に転換していくという安易な考えでよいのか、ということがあるわけです。それともう一点は、ROMカートリッジの量産化とか、ディスクもいざれ速からず出て来ると思うんです。各ハード・メーカーさんが最終的にどのような仕様のものを出しているのか、その周辺機器はどうなっているのか、この辺が出てこないことには手を出せない」とは言っても、ソフトの発売が来

## ユニークなゲーム展開がなんと言っても特徴 ポニカはオモシロ・ゲームを作る会社なのネ



きれいな画面とカワイイ・キャラクターが、ウリの反射神経ゲーム。ゲームが進むにつれてドンドン面白さが増す



実戦さながらの迫力のシミュレーション・ゲーム。なかでも「フォークランド上陸作戦」は最近の大ヒット作。

年以降になるとはチョット考えられない。平野さん自身も、なるべく早い時期に発売したい、ということは何度となく口にしていたぐらいなのだから。まあ、常識的に考えて、遅くとも12月上旬ぐらいまでは最初のソフトがリリースされるのはないかな、というのが独断的な編集部としての見解。

それじゃあいちばん初めのリリースで、どんなソフトが出て来るのだろうか。今までポニカが発売しているソフトはというと、「パチンコ・ファイバー」や「国士無双」、「神経衰弱」といった思考形ゲーム、「アーク」や「エラーパニック」などの



社長の羽佐間重明さんがこの方。

「史上最大の作戦」「フォークランド上陸作戦」に代表されるシミュレーション・ゲーム、それから「幻魔大戦」「ゴルゴ13」などのアドベンチャー・ゲームが代表的なヒット商品。ユニークなゲーム展開がなんと言っても特徴ネ。

ところが平野さんは既製のソフトをMSX用に転換することよりも、オリジナルのソフトを作るつもりだと表明しているところから考えると、これらヒット商品のほとんどはMSXに転換されることがないのでは? まあ、ポニカって会社は短期間でオモシロ・ゲームを次々と開発できちゃう能力も、底力もあるわけだから、なんらかの型で今までのソフトのイメージを残したMSX用の楽しいゲームを作れると思うのデスよ。



コメントいただいた平野室長

それに、絶対に転換をしないと断言しちやつているわけじゃあない。そのうちのいくつかはMSX用に転換してくれることだって十分に考えられるというわけで——MSXを買入予定のマイコン少年諸君も、それほど心配することはないと思うな。いずれにしても、ポニカは現在次々にMSX用の新しいゲームを開発している最中なので(この中には新しい映画とタイアップしたアドベンチャー・ゲームもあるとか)、注目しておきたい会社だね。

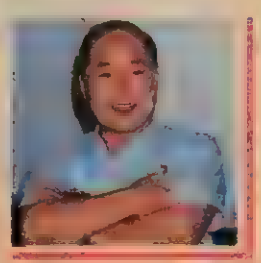
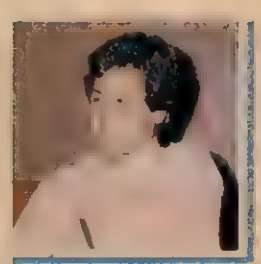
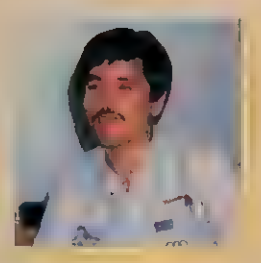
SOFT  
INFORMATION



# MEMBERS

MAXマシンの巻!

ハード・ニュース





## 前面操作のダブル スロットで拡張自在

高級感あふれるシルバーマタリックを基調に、鮮やかなブルーのカーソルキーがデザインポイント。

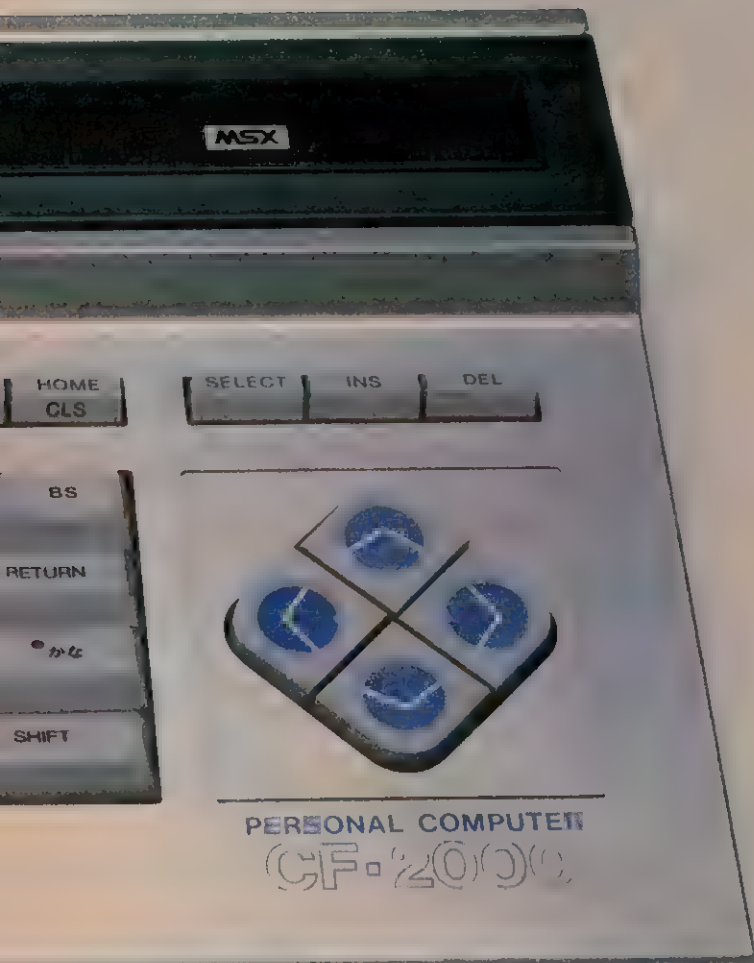
キーボードの上部にある差し込み（ラジカセであれば、カセットを入れるところ）は、スロットとって、CF-2000は、二つ付いたダブルスロットになっている。一方に拡張RAMカートリッジを挿入し、もう一方のスロットにプリンターフェイス・カートリッジを挿入すると、リストやデータのプリントアウトが簡単にできる。といっても難しく

考える必要はなく、カセットテープをポンと差し込む要領で操作するだけだからあとはユーザーの慣れが重要視される。ソフトによっては、片方のスロットにプログラム、他のスロットにデータの書き込みが可能という将来を見こした親切設計。とりわけソフトウェアハウスにも、期待したいところだ。

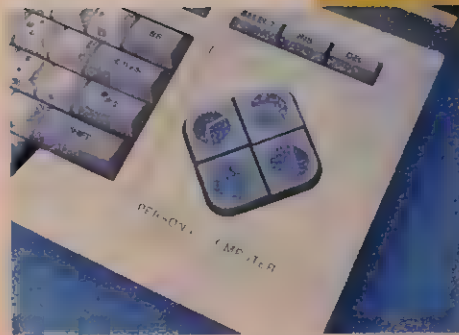
周辺機器は、プリンタ、プロッタ、ジョイスティックなどをそろえ、サポート機能も充実している。いわば、ナショナルの総合技術を駆使したといえる。

電気屋さんをかかえることでは業界トップの松下さん、冷蔵庫や電子レンジのなりにパソコンがあたりして、想像するだけで楽しいね。

# ナショナルMSX マシンCF-2000



◆前面操作のダブルスロット。拡張RAMカートリッジを付けて大きなプログラムも自由自在



◆カーソルキー。カーソルとは、CRT画面に表示される記号で、それを上下左右に移動させるのがカーソルキー

# Hardware News

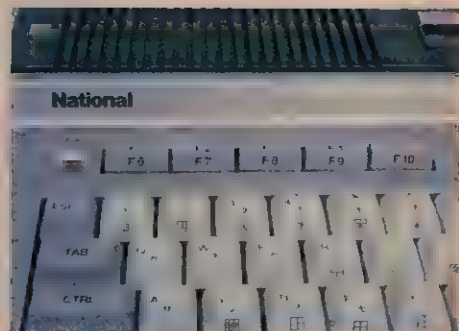
この秋、松下電器産業からMSXパソコン第一弾として発売されるのが“CF-2000”。シルバーメタリックを基調に、ワンポイントブルーがひととき目立つ。プリンター、プロッタ、ジョイスティック、その他の周辺機器をトータル的にデザインしている点からも、ホーム・パソコンとしての将来性が期待される。



◆ジョイスティック—棒の操作で上下左右の座標値を変え、おもにゲームで使用。CF 2000は2個取付けが可能



◆カセットとテレビ用のコネクタ。コネクタとは、複数の電気回路を結んだり、離したりする機械部品のことである



◆キーボード—鍵盤を押さえると文字が符号に変換する基本的な入力装置のこと。CF 2000はキータッチが軽い



## 狙い目は、コスト パフォーマンス

MSXの登場とともに各社からぞくぞくとマシンが発表されるなか、サンヨーMSXパソコン「MPC-10」は、その特徴をライトペンにおいている。

今まで同社で開発してきたライトペンは、テレビ放送局用の高級タイプに限られていた。そのためライトペンを含んだシステムが高級で手を出しにくかったのが実状。しかし、MSXマシンの製品化にあたり、ライトペン回路に専用LSIを開発しコストパフォーマンスをはかっている。

ライトペンによる作画は絵筆などで絵を描く感覚に近く、写真のグラフィックスは素人が10分程度で描いたものである。ウィンドウ機能によってドットごとの微妙な陰影など簡単に表現が可能。

絵心のあるなしにかかわらず、画面に出てくる色模様に、思わず感動！なんてこともあるわけだ。

キーボードだけじゃおもしろくないというキミにはびつたりだね。

もうひとつのマシン「MPC-5」は標準タイプで付加機能は特にないが、スピーカーが2つ搭載されているので、音量効果はバツグン。デザインは「MPC-10」がブラックとグレーの落ち着いた色の組み合わせで「MPC-5」は、白とブルーというさわやかな印象。  
(ただし今後、色の変更も考えられる)

## ライトペントッチが魅力、 サンヨー・MPC-10

サンヨーから発表されるMSXマシンは、「MPC-10」と「MPC-5」の2機種。特徴はなんとといっても本体付属のライトペンである。ライトペンとは、CRT画面上の光を検出し、ペン指し座標位置をコンピュータに伝え、表示した映像を変えたり、修正したりするペンのこと。サンヨーでは、五、六年前からライトペンの製品化をしてきたが、いずれも高価格だったため、今回は回路に専用LSIを開発し、コストの低減を図っている。



■鮮やかなブルーが印象的な「MPC-5」



本体価格 74,800円



# ヤマハ・ミュージック コンピュータCX-5



## FM音源による本格的 ミュージック機能

ヤマハといえば、ピアノ、バイク、家具、スポーツ用品などボクたちのライフスタイルをいろんな角度から演出してきたメーカーである。なかでも楽器の分野では、「FM音源」を採用したエレクターン「FS」シリーズやデジタルシンセサイザー「DX」シリーズが人気を集めている。

「FM音源」とは、ヤマハが独自で開発した音源で、パイオリンの弦を擦る音、フルートの息の音などをリアルに再現しより自然な音を表現するというもの。つまり、音源となる信号に対し周波数変調

をかけることで、あらゆる波形を作り出すのを可能にしたのだ。

ミュージックコンピュータCX-5はこの「FM音源」を採用することにより今までマイコンの付属機能の域を出なかつたミュージック機能を飛躍的に向上させ、ビギナーからプロのミュージシャンまで気に入った音色で楽しむことができ。また、音楽機器からデータをもらい演奏したメロディの楽譜化、演奏に合わせたグラフィックなどヤマハならではの味付けが盛りだくさん。

音楽を聞くのはいいけど、演奏は難しくって……なんて思ってるキミは、CX-5を使って奏でる喜びをぜひ味わってほしい。

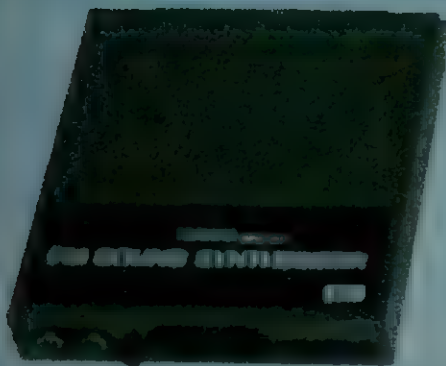
コンピュータの世界でも音楽の世界でも、今注目を集めているのが、マイコンと楽器のコミュニケーション。ヤマハがもっとも得意とする“音の世界、をさらに広げるため、MSXに「FM音源」を採用し、本格的なミュージック機能を実現。プレイカードを使った自動演奏や、演奏の録音、再成、合成などうれしい機能が思いのままに。聞いて楽しむだけが音楽じゃない。ヤマハMSXで、キミもミュージシャン気分を味わうってのはどう？



# Hardware News

⑥

3

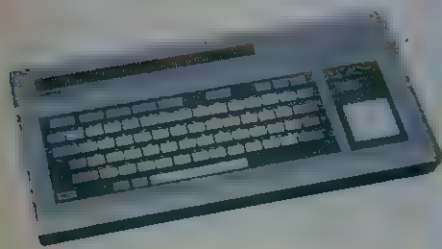


2



⑧

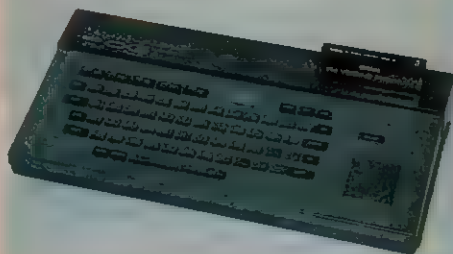
①本体CX-5 ②FMサウンドシンセサイザー ③MIDIユニット ④FMミュージックマクロ ⑤FM音色プログラム ⑥プレイカード・プログラムカートリッジ ⑦カードリーダー ⑧ミュージックキーボード



◆ステレオチャンネルを通す。ホームパーソナルコンピュータYIS 303。カラーはメタリックグレーでフルキーボード



◆ヤマハ月販ルートは、白とグレーを基調にしたAX-501。ソフトウェア、周辺機器とセットして販売訴求をする予定



◆ブラックボディが渋い、ヤマハ「ミュージックコンピュータCX-5」。カーソルキーは上下左右に傾けるだけでOK



## 知的ツールとして 利用度は満点

東芝から発売されるMSX対応マシンは、「パソコンQ」と名付けられた。これは、同社で既に販売している、パソコンA、パソコンA7、パソコンA5、パソコンミニの「パソコンシリーズ」で家庭向の本格的なコンピュータを目指している。パソコンAのネーミングは、パーソナルコンピュータから取られており、その名が示すように、ホビークラスに人気がある。また周辺装置も充実し、スモールビジネスや教育にも、力を発揮している。

今回新たにシリーズ入りする、MSXマシン「パソコンQ」を発売するにあたり、東芝では、中学生などを対象にアンケート調査を行なった。どんなコンピュータが求められているのか、色は、形は、さまざまな角度から調べられ、検討され、そしてこの「パソコンQ」ができ上がった。スッキリとしたデザイン。決して派手ではないけれど、人目を引かずにはおかないカラーリング。アンケートの結果が各所に生きている。

また、ハード面でもその成果は生かされ、RFモジュレータ（これにより、どんなテレビにも、アンテナ端子を通して接続できる）が標準装備の他、拡張バス（フロッピーディスクやプリンタなどを接続するためのもの）も内蔵されている。以上のように使う側の立場になつて設計されているが、「Q」についてひと言。意味は、もちろん知能指数のことで、コンピュータを、ただのゲームマシンで終わらせたくないという、東芝の願いがこもっている。

将来、知的ツールとして使いこなせるかは、キミの腕にかかっている。

## 東芝ホームコンピュータ パソコンQ

パソコンシリーズで有名な東芝にまた一つ新しいパソコンが加わった。「パソコンQ」がそれだ。MSXシステム仕様のこのマシンは東芝が、あきのこない、使いやすいさを目標に開発した、東芝らしいコンピュータに仕上がっている。あくまでも忠実に、使いやすいキーボード、黒と赤でとても品よくまとまっている。パソコンQは、コンピュータのすばらしい未知の世界に招待し、やさしく、楽しいコンピュータの世界にとけこませてくれる。



MSX



■黒いフランク、東芝MSXパソコンHX 100。あきのこないシンプルなボディ。





高度の技術力、抜群の財務力、強固な販売力で総合家電メーカーのトップを走り続ける松下電器。もちろん、松下電器の事業分野は家電に限らず、産業用ロボットなどの産業用機器、コンピュータなどの業務用機器、給湯システムなどの住設機器、交通管制システムなどのシステム機器、LSIなどの部品材料などなど多岐にわたっている。およそエレクトロニクスに関するありとあらゆる分野で活躍している松下を家電メーカーとするのは間違いかもしれない。正しくは総合エレクトロニクスメーカーのトップと言うべきだろう。けれど、やはり僕たちにとって馴染み深いのは、家電メーカーとしての松下、ナショナルなのだ。全国に広がる三万店のナショナル・ショップ。その店先に家電としてのMSXが並べられる。MSXがホームコンピュータとして一般家庭に受け入れられていくかどうか、松下電器は大きな鍵を握っている。



技術本部 PC 開発部  
部長  
前田 一孝氏

## MSXの第一歩は ホームコース

MSXは、これを「として、……と出てくることになると思うけれど、まずホームユースだね。世間一般にパソコンといわれているやつは、ホビー用からビジネス用までいろいろある。上級機種ということになれば、われわれのところからオペレート7000とかあるわけ。けれども、そういうものを狙っているのではなくて、あくまでホームユースを狙っ

て、……と出てくることになると思うけれど、まずホームユースだね。世間一般にパソコンといわれているやつは、ホビー用からビジネス用までいろいろある。上級機種ということになれば、われわれのところからオペレート7000とかあるわけ。けれども、そういうものを狙っているのではなくて、あくまでホームユースを狙っ

て、……と出てくることになると思うけれど、まずホームユースだね。世間一般にパソコンといわれているやつは、ホビー用からビジネス用までいろいろある。上級機種ということになれば、われわれのところからオペレート7000とかあるわけ。けれども、そういうものを狙っているのではなくて、あくまでホームユースを狙っ

MSXはパソコンでもない、  
ゲームマシンでもない、  
MSXという独自のパターンを  
作らなければいけない。



技術本部PC開発部  
主任 王和博  
赤合 大氏

## 大切なのはMSXの位置づけ

ところでMSXを普及させていく上で大切になるのは、MSXの位置付けですね。ゲームマシンのようにオモチャみたいに思われたら困るし、本格派パソコンとしてとらえられたとしてもむずかしそうに普及しないような気がする。やわらか過ぎてかた過ぎてもダメだと思っただから今はひとまずゲームマシンの上、いわゆる本格派パソコンの下、つまり一般家庭で、誰もが簡単に扱えるホームパソコンに位置させようとしているわけだけども、MSXはパソコンでもない、ゲームマシンでもない、MSXというパターンを作りたいてすね。

## 松下のMSXはスロットが二つ

さて、当社のMSX第一弾は「CF-2000」で、シルバーマタリックとブラックの高級感あふれるデザインにまとめました。アクセントにカーソルキーをブルーにしましたが、ちよつと淡すぎたかもしれませんね。

機能面は、コストパフォーマンスを重視！低価格ではありますが、ジョイスティック、プリンタ、カラープロッタ、タブレット、3インチコンパクトフロppyディスク、ミュージックシンセサイザーなど、多種多様な周辺装置をサポートできますし、また近い将来オーディオ機器、電子楽器、ビデオディスクなどを組み合わせ、それらの機器をコントロールしたりゲームをすることが可能になるようにしたMSX標準機として設計しています。

当然のことながら、利用範囲も広くなり、今までマニア中心になりがちだったコンピュータが、若者男女問わず、ホームパソコンとして活躍していくだろうと考えています。

そのために、松下の販売網、サービスマネットを充実させ、安心してお客さまに使用



前陣にエジソンをはしめ、11人の職人の調像がある中央研究所



MSX開発スタッフ勢ぞろい

ついでにただけるよう努力していきたいと思ひます。

さて、次はうちのMSXの特長についてですが、まずスロットを前面に二つ設けています。いろいろと試作実験を行なった結果、ユーザーの立場から使い易いということ、二つ横に並べるということにしました。一つはゲームカートリッジ、もう一つにはいろいろな拡張カートリッジを入れていただくということが可能です。通用用として使つていただくには便利だと思いますよ。

二つ目の特長はキーボードのキーの配列です。英数字キーについては、将来、ビジネス用の高級機種へ進んでいく方のことを考えて「ASCII配列」にしましょう。変わった並べ方はしないでおきましょうというのにしました。ビジネスなんかで使う場合には朝から晩まで打ちますから、どんな配列でも慣れてきますからね。ところが、家庭で使うついでに場合は、一日に何回かたたく程度ですから、いくらASCII配列に慣れておいた方が将来いいですよといつてもですね、なかなか手が出しにくくなりますよ。そういう事で、カタカナについてはアイウエオ順の配列を採用しました。ここが従来のパソコンよりも使いやすくしているといえるでしょう。今後、松下のMSXをよろしくお願ひします。(取材日/昭和58年8

月11日)

### 【NOTES】

#### ①オペレート7000

本格的ビジネス用パソコンで、特長は一台で事務・電算言語・科学技術計算・ワードプロセッサ・ホストマシンの五役をこなすことで、同時に二役の作業を行なうことができる。

#### ②スロット

カートリッジを差す場所をスロットと呼び、各マシンにつないし二つ装備されている。

#### ③拡張カートリッジ

コンピュータに慣れ、本体の機能だけでは満足できなくなったとき、拡張カートリッジを利用して、フロppyディスク、プリンタのコントロールも思ひのまま、その時のレベルに合わせてシステムを拡張できる。

#### ④ASCII配列

ASCII(情報交換用米国家标准コード)によつて定められたキーボード配列。使用頻度が高いほど中央部に集中している。







# PIONEER®

パイオニア株式会社

コンというものが考えられますよ。ところがこれにはいろいろと問題がある。いかんせん、日本のパソコンは各社各種の言語が違ふ。非常に困ったわけです。昨年の十月に、パソコンとレーザーディスクをドッキングさせるインターフェイスを売り出しましたが、各社各種のパソコンにつながるにはそれぞれにソフトウェアのサポートをしなければならぬ。ところが、対応できないままに現状に至っているというわけです。そこで、なんとかこの言葉の問題が解決されて、パイオニアとしてひとつだけソフトウェアを提供すれば、どのパソコンにも対応できるというものはないかなと思案していたところへMSXの提案があったわけです。そこで、私も、いろいろと検討した結果、これは私どもにとってもユーザーにとつてもたいへんに有効なものであるということ、その意義に賛同しております。パソコンの言葉が共通になるという事は、おそらく、現在、混沌とした状態のパソコンの市場にとつても救いになると思ひますし、なんといつてもユーザーにとつて非常に意義深いことだと考えています。

## MSXはパソコンの新しい時代を開拓する

MSXは技術的にいつて新しいものがないだけに、心配なのはどれぐらい製品ライフ(寿命)があるのかということになります。これもソフトが解決していつてくれる問題だと考えています。技術的には少々陳腐化していつても、ソフトが大量に出回つていつれば、一般家電としての地位を確保していくということ。例えば、音響機器にしてもレコードというソフトが世界共通で大量に出回つていつる以上、そう簡単にはベータシックの地位はくずれませんかね。MSXにしても今回決めたものは固定的に残つてベータ



第一システム専務部  
第三設計部 設計九課  
小島 達郎氏

コンアップしていくということになるでしょう。ただ、パソコンというのは、はっきりいつてOAからおりてきて趣味で使われていたものがだんだん広がつてきたという形ですからね。今のままの形で家庭にすんなり入るとは思えない。MSXは規格化されていつて、どこのもをいつても同じように動く、そこでひとつ馴染みが出てくる。その馴染みの次に生まれてくるものというのが本命ということになるでしょう。

そこで、パイオニアではどうするのか。レーザーディスクのリアルな絵、リアルな音、膨大な情報量というものと、パソコンの持つ検索性、情報収集能力、データ処理能力というものをあわせて、お互いに持つていないところを補充しながら使う。応用範囲は大きく広がりますよね。それをね、なんとか家庭に持ち込めないか。ということをお考えは考えています。MSXに期待をかけていつるわけですよ。家庭でも気軽にゲームセンターと同様のゲームを遊ばした教育に活用したり、というようなことのベースになるようなところに新しい可能性と市場ができるものと考えています。

(取材日 昭和58年8月12日)

ショールームに書いてある「ビデオディスクパソコンゲームのアモンストレーション」。



### [NOTES]

①ランダムアクセス機能  
膨大な情報量というの、ビデオディスクの大きな特長のひとつだ。LPCレコードと同じ大きさのディスクの片面に、なんと五四〇〇枚もの画像を記録することができ。その画像一枚にフレームナンバーがつけられていつて、見たいところを瞬時に呼び出せるというのがランダムアクセス機能である。この機能をコンピュータと結びつけるという面白いことができる。ゲームセンターに置いてある、セガの「アストロベルト」、タイトーの「グランプリ」などはその実例。爆発炎上なんてシーンが今までのコンピュータで記録された画面よりもずっとリアルなはずだ。これも出したいところを瞬時に呼び出せるランダムアクセス機能がなければこそその技である。この機能が教育その他に活用できることは言うまでもない。パイオニアのショールームにも応用例がいくつか置いてあるので一度遊びに行つてみてほしい。

②バージョンアップ  
インターフェイスコンピュータの本体と周辺機器(カセットプリンタ、フロピディスクなど)を接続するところの接続。

③バージョンアップ  
技術革新に共なコンピュータ本体の性能が上がること。



「重電」「軽電」「エレクトロニクス」の三部門において、力強くバランスのとれた成長を続けている東芝。エレクトロニクス技術を軸に、**重電**、軽電との有機的結合をはかることによって生み出される“総合力”を大きな特色としている。

パソコン分野についても非常に意欲的で、横山やすしと長男の一八君によるコマーシャルがユニークな“パソコンビア7”をはじめとして、高性能16ビットマイコン“パソコン16”ハンドヘルドコンピュータ“パソコン・ミニ”などなどパソコン・ファミリーはどれも元気一杯。さらにこれにMSXが加わって、東芝のパソコン・ファミリーは一段とにぎやかになる。いったいどんなものが生まれてくるのか、大いに興味の持てるところである。

## みんなで作る 大きな輪が MSXを育てていく

ソフトの共通化というのはユーザーの立場に立った時、非常に望ましいものだと思いますね。で、私たちはユーザーの立場になって製品を企画していきたいと思っています。互換性のあるものというのは、かならず定着すると思うし、MSXはその第一歩というところでしょ。コンピュータというのはとても奥の深いもので、たとえば互換性を作ろうとするとメーカーとしてはその特長をなくしてしまうという可能性もあるわけです。そういった中で、みんながどのように作っていくかというのは難しいことで、だからみんなが大きな輪を作っていくという姿勢がないと、互換性は単なる互換性

だけで終わってしまい、コンピュータの可能性というものを引き出せなくなってしまうわけです。だから私たちには大きな責任があると思っています。まあ、とりあえず今回はコンピュータを作ることが目的ではないわけで、私たちの会社の特長を出すよりも、みんなで協力してMSXというものを育てていかなければいけないと思っています。

東芝電機株式会社  
副社長 山本 隆



# 女性がポシエツトがわりに コンピュータを持って歩く。 そんな時代が 早く来たらいいですね。

## MSXは夢のある 未来の道具

一般大衆化されるコンピュータ商品というのは使い易いものだと私たちは思っています。だから当然ハード開発もその方向へ変わっていくと思いますが、変わっていく中でも私たちが最初にMSXの基本的な考えをもとにして作った商品とこれから出てくる商品とは何かからのつながりがなければいけないと思っています。MSXというのはあっちこっちにないでいける夢がある新しい道具だと思っていますよ。そうやってつないで仕事をやりとりすることによって、データ通信情報化時代の中の手道具になり、それが家庭に入ったとき、本当に生活は満たされると思います。

使い易い商品ということが一番問題になるのはまずキーボードでしょうね。将来的にはキーを使って操作させるということではなく、人間の声で認識させるということになるんじゃないでしょうか。その前段階としては、ライトペンで絵を描くとかいったことになると思います。私たちはユーザーに夢を与えていかなければいけないし、夢はかならずしもキーボードではかなえられないと思っています。



東芝電機株式会社  
第一研究部 課長  
八尋 博司氏

# TOSHIBA

東京芝浦電気株式会社

## 新製品 「パソコンピー1Q」



ホームコンピュータ事業推進部長 藤長川内 廣弘氏

具体的に私たちの商品開発についてお話ししますと、とにかく春にこの企画が出て、冬にはひとつの商品をといて、非常に時間がなかったのは苦労しました。私たちはホームコンピュータというものを目指しているわけですが、家庭にコンピュータを導入するにはまずゲームからと考えています。つまり、とりあえずコンピュータに触って慣れてもらうためには、ゲームもひとつの手段だと思います。ゲームから入ってその使い易さを勉強していき、それから教育、学校またスーパーや銀行など「ZONING」でオンライン化していくための端末機というふう展開していくわけです。MSXはコミュニケーションの道具にならないといけないと思っています。

私たちが最初に発表するのは「パソコンピー1Q」という商品です。東芝のパソコンというのとはもとと家庭のコンピュータというのを考えて作ったものです。だから今回もパソコンのファミリイとい

うことで、パソコンの名前をそのまま残してそれにIQをつけました。IQというのには愛称で、知性が高くいろいろな用途に使えるコンピュータというような意味です。デザイン的には家庭に入った時に違和感がないもの、特定のマニアではなく小学生、中学生から家庭の主婦にまで受け入れられるものということ、一般にアンケートをとったりして何回も試行錯誤をくり返しましたので、きっとユーザーの方の期待に応えられるものになっていると思います。



東芝のショールーム「東芝銀座セブン」より

## ソフトの レベルアップに期待

MSXは、Z-80AをCPUとした、高性能ホームコンピュータです。しかもユーザーが急激に増えるので、ソフトウェアも短期間に揃うと思われま。またソフトを駆使するための、エノロというインターフェイスも、皆が工夫するもので、広範囲にわたって良いソフトが出来てくると思います。日本のソフトウェアハウスも、世界のMSXに出ていくチャンスでもあり、大いに頑張つて良質のソフトを開発して下さい。

私たちはコンピュータでカルチャーを作ろうと思つていますし、MSXはそれにピッタリ合つていると思います。いづか女性がコンピュータをポシユットがわりに持つて歩くような、そんな時代を目指して私たちががんばつていきたいと思つています。(取材日/昭和58年8月24日)



家電機器技術研究所 電子制御グループ 小林 洋吉氏



ホームコンピュータ事業推進部長 HXフロントプロダクション マネージャー 寺田 敏夫氏

### [NOTES]

1. パンピアー  
二十七色クラフィックスと六重和音がセーブルスポイントの東芝のパーソナルコンピュータ

### [2] 互換性

一般にひとつのマシンのために開発されたプログラムは他のマシンでは使えないそれを規格を統一することにより、すべてのマシンで使用を可能にしたのがMSX規格で、これにより互換性を得たとい

### [3] ライトペン

ゲームやビジネスソフトによく持ち入られるペン型のコンピュータの周辺装置でメニューなどを選択する際にも便利画面上の輝度でデータの取り込みを行う。

### [4] 端末機

多人数でコンピュータを使用する場合に使うパソコンに似た機器。MSXも将来は家庭用端末機として使われる。

### [5] ソフトウェアハウス

コンピュータのソフトを受注、開発する会社のこと。





ろ考えられるのですが、それが本心かというところはまだ何ともいえない状態なんですね。確かにMSXがそのベースとなるものは持っていると思うのですが、それがどの方向に進むのか、オーソルラウドでいくのか、ひとつの方向に固まっっていくのかというところ、全くまだわかりませんね。だから、少なくとも今考えておかなければいけないのは、どんな用途にも使えるという含みを持たせることだと思います。ホームコントロールなら、洗濯機や電気ガマをコントロールしただけで、もうやり方があるかもしれないし、そうなるにすぐに現実的なアプリケーションには結びつかないかもしれないけれど、汎用性というものが必要になってくると思うんです。それから家庭用コンピュータをもち込むということは、もちろんBAS-ICを家庭に解放するということではないので（どんなことでもできる強力なBAS-ICは一部の専門家のものでから）それはセールズポイントにはならない。そうやってくると使いやすいというのが必要になる。おじいちゃんからおばあちゃんまでが使える機械、つまりバカチョンみたいな使い方が主流になってくるでしょうね。今までのキーボードの上には必要になってくるでしょうね。結局コンピュータコンピュータしていただくと、はダメなんです。なんとなく家庭にさりげなく置いてあって、何の抵抗もなくボタンをひとつ押せば使える、そういうシステムを考えていかなければいけないでしょうね。コンピュータは自己主張するようなものではダメなんです。

## ソフトの確立が成功への道



電子機器事業本部  
D・A機器第一営業（国内担当）  
グループ責任者  
松島和雄氏

MSXをホビイとして与えていくのか、それとも家電製品に近いところのものとして与えていくのかというのには難しい問題です。MSXがオモチャだけに終わるのなら、各メーカーがその持味を持たせても仕方ないのですから、技術的には今後作り込んでいくことが大切だと思います。家庭用キーボードの場合はMSXを売って利益をあげるのではなく、MSXを使っていろいろな機器の販売戦略をしていくようにしているのではないかと、思うので、そういう意味では、今までのソフトをあまり重視していないメーカーさんか参入して行く可能性が大きいでしょうね。ホビイとしてのMSXはターゲット的にクリスマス商戦かポイントになってくると思うし、ホームコンピュータとしては、来年再来年が試練の時になると思います。ハードに関しては各メーカー同じなので、あとはどのようにしてブランドイメージを盛り込んでいくかということ、京セラはその各メーカーのサポートをしていくことになると思います。

また、MSXを成功させるためのもうひとつの重要なポイントですが、ソフトの取捨選択ということが大切だと思うんです。ソフトがいろいろと出てくると、お客さんからのクレームも多くなると思いますが、それがソフト上のクレームなのか、ハード上のクレームなのかかわからなくなってしまうと、お客さんのMSXに対する信頼もなくなってしまうと思うんです。だからソフトウェアハウスのあり方というものを早く確立させてほしいですね。ソフトの品質もMSXの重要なポイントです。遊びに關してのソフトはまあいいとしても、それが教育、家庭、金利、制御コントロールになってくると、それは我々の生活の重要なファクターを握っているのだから、間違いがあつては困ります。イギリスでは今、学校教育などでパソコンがとりあげられています。MSXで教育プログラムが出てきた時、日本もそうなると思います。

最後にハードに關してもう少しいうと、あとはもうアイデアの問題だと思えます。キーボードがあつてテレビがあつてという従来の形ではユーザーさんも増えないと思うので、今は模索の期間でしょうね。京セラの考えは換意×能力×考え方イコール仕事の結果。どんな商品でも追求する心が京セラにはありますから、うちが各メーカーをサポートすればきつとすばらしいアイデアが生まれてくると思います。（取材日 昭和58年8月20日）

### [NOTES]

- [1] ファインセラミックス  
工業製品を形づくる三大工業材料、金属材料、有機材料、無機材料のうちの無機材料にセラミックスはあり、一般的には窯業製品とよばれる。天然の原料を成形し、高温で焼き固めたもの、陶磁器、レンガ、セメントなどにその例がある。ファインセラミックスは一般のセラミックスが多くの不純物を含んでいるのに比べ、科学的に合成または精製した純度の高い非金属、無機材料を原料としてつくられているので、すぐれた特性と多様性をもっている。
- [2] クレサンベル  
成分的にも鉱物学的にも天然の宝石と全く変わらない再結晶宝石。その第一号は、クレサンベル・エメラルドで、一九七五年に誕生した。現在では、クレサンベル・アレキサンドライト、クレサンベル・ルビー、クレサンベル・パパラチア、クレサンベル・オパール、などがある。
- [3] サイオセラム  
単結晶サファイアを材料とした高品質、高精度の医療用材料で、歯科用、人工歯根、整形外科用、人工骨などに使われている。これは他の生体材料と比べて、生体組織とよくなじむうえ、身体の中で刺激性がなく、無毒性、そして発ガン性もない。さらにすぐれた安定性をもち、腐食や溶出もなく、十分な強度をもっている。
- [4] OEM (Original Equipment Manufacturer)  
他メーカーに開発を依頼し、その製品を自社ブランドで販売すること。
- [5] CATV (ケーブルテレビ)  
アメリカで一番ブレイクした情報源で、二十四時間ニュースや音楽を流している。
- [6] アプリケーション  
ゲームや教育用ソフトウェアの総称。



ポケットにも  
卓が誰の  
はいるよ  
うになっ  
たのと同  
じように  
MSXも誰  
でも持て  
るものに  
したいで  
すね。

# 505-3

コンパクトなものを作るのならおまかせというカシオ。ソロバンの苦手な人でも簡単に計算できるようにしたパーソナル電卓「カシオミニ」、時に関するすべての情報を盛り込んだデジタルウォッチ カシオトロン、また腕時計に英語辞書機能を持たせた「ウォーキングディクショナリー」、一台で29種の音色を奏でることのできる「カシオトーン」、さらに弾けない人でも弾ける電子楽器「カシオワンキーボード」、電卓感覚でさわっているうちにBASICをマスターできる「ハンディパソコンPB-100」などは、常に新鮮な驚きを私たちに与えてくれた。常識にとらわれない新しい発想で製品開発をしているカシオは、MSXで今度はどんなふう私たちに私たちの生活を便利にしてくれるだろうか。

## 群雄割拠の時代はもう終わった



開発本部長 H.E. 部長 部長  
羽方 隆之氏

とくにスピードであるとかメモリ容量といったことばかりが取り沙汰されてい

た。ところが、その結果、混乱が起こっているように思うわけです。実際にパソコンが普及していきますと、これに付いて回るソフトウェアが問題になる。どの機種にでも使えるというわけにいきませんからね。ただ、いかにせんメーカー同志の競争ですから、協調路線を見つめるのは難かしいのではないかと。しかし、群雄割拠の時代から、そろそろ次のラウンドに入っていかなければならぬのじゃないかと思っただけです。

第二ラウンドとしましては、分極化といいますが、各ユーザーのニーズにマッチしたセグメンテーションされた方向付けになっていくだろう。つまりは、大衆化の方向とマニア層向けのもの、と事務用のものでいいことですね。主流を占めて

今年の前半までのパーソナルコンピュータの状況は、技術とファクションの時代であったと思えると思うんですけど、実用というよりは、個人がファクションとしてとらえたパソコンということ、技術先行型といいますが、新しい性能

いくのは家庭、ホビー、学生、そういうレベルが使えるものにならなくてはいいけない。誰でも使えるということになれば、やはり統一化の必要がありますね。ですから、今回の統一化は非常に喜ばしいことだと思っております。

# CASIO

カシオ計算機株式会社

## MSXの利点は 安価なハードウェア

まあ、統一化はこれから始まるわけですから、多少混乱は残ると思うんですけどね。過去の流れもありますし、まだ、統一化に関してなかなか一辺にはいいかない部分があるから。しかし、基本的には統一化の方向に向かっていくんじゃないかと思えますね。

そうとらえたときのMSXそのものの評価ということですが、比較的安価でできるハードウェアを持っていることが、その利点の一つだと思います。機能的には今後改善していかないとはいけませんが、技術の先行よりも、統一化を優先させるというふうには私どもは考えていきたい。以前のように技術のみを追求していきますと、おそらくMSXは否定されると思うんです。エンジニアやマニアは物足りなく思うでしょうが、それ以上に統一化が重要だと思っているわけです。



開発本部H E 部門  
第7開発部72開発室 室長  
倉田 重雄氏

## MSXは ファッションではない

今回のローコストのハードウェアというものが可能である規格というのは意義のあることです。これは大衆に訴求できる価格帯ですからね。

そして、今のところ、パソコンを買ったはいけれど用途の定まらないままに将来、何かに使えるだろうと押し入れにしまっておく。すると技術革新が激しいですから、どんどん内くなる。ファッションというのとは古くなったら意味がないですからね。だから、ファッションの時代はあまりいいことじゃないんですよ。

ですから、MSXで統一化がどれくらい続けられるか、それがユーザーにとってメリットがどれくらい大きくなるか、につながるとは思います。

統一してしまつたら、メーカーとしての各々の特長が出せないということをおっしゃる方もいますが、それだからこそ統一化だと思わなくていい。同じものを作つて生き残れるかどうか。そのレベルの勝負だと思えます。もちろん、カシオは生き残る自信があります。

今後、MSXが未だ水辺に続くものかどうかたちになっていかないと、本山の意味での統一化は失敗に終わる。ブームになつちやいけないうんですよ。ブームは消えるものですから、電卓はブームではなく定番したのになりましたからね。

私どもとしては、どうやって大衆に訴求していくかということも、追求したいんですよ。電卓が誰のポケットにもはいるようになったのと同じように、MSXも誰でも持てるものになりたい。そして大衆の中に統一されたんだな、ということが定着していく。あるいは、そういうこと自身が意識されなくなる。そこまできて、MSXは成功した、と評価するんじゃないでしょうか。

(取材日 昭和58年8月20日)



羽村研究所



MSX開発スタッフ

**【NOTES】**  
①メモリアクセス  
記憶容量のこと。MSXマシンでは8Kbyte、16Kbyte、32Kbyte、64Kbyteが実装される。将来は64Kbyte以上のメモリアクセスが考えられる。  
②セグメンテーション  
たとえば安い物をするとき、大きなスーパーでいっぱい買うのではなく、八百屋、魚屋、肉屋と分けて安い物を済ませるように、大きな処理を短い単位の系列に分割すること。



1920年の創立以来、常に国産技術の開発に意欲的に取り組み、数々の成果をあげてきた日立。当然、マイコン、パソコンなどに対する反応も極めて敏感で、一早くマイコン、パソコンに着手したことは言うまでもない。昭和52年にはワンボードNOTES 1タイプのマイコン、昭和53年には国産初のパソコン、ベーシックマスターNOTES 21を発売している。いわば、日本のパソコン業界の草分け的存在といえよう。なにしろ、日本で初めて家庭電化製品にマイコンを組み込んだのも日立なのである。

ベーシックマスターのシリーズもレベル3マーク5の登場でますます好調、日立パソコンユーザーの専門誌「フェイス」の発行などユーザーとのコミュニケーションを大切にしてきた日立のMSX観とは……。

## MSXのレースは面白いことになりそうだ



日立のパソコンユーザーは、子供たちも多い。

MSXの出現によって、「コンピュータ、ソフトなければ、ただの箱」っていう言葉が、一般の方々にも広く認識されるようになるでしょうね。MSXを含めてあらゆるコンピュータは、ハードウェアとソフトウェアの二人、脚でやっつけていかねばなりません。どんなにいいハードウェアをつくったとしてもハードだけではどうしようもないし、逆にどんなにいいソフトウェアをつくったとしてもソフトだけでは何の役にも立たない。両方があって初めて初めてコンピュータの力が発揮

できるというわけです。

MSXは、今まで色々なコースを色々なルールで走っていた。人、脚のランナーたちを、同じコース、同じルールで走らせてみようということですね。確かにそれぞれが一人をこらしての個々のレースにもそれぞれの面白さがあるわけで



MSXに何ができて、それによって、  
 どういうふうに変わるか、  
 ユーザーに  
 正しく理解してもらわなくては。





# MSXはSomething New だからきっと 人間の活動に新しい要素を 働きかけていくでしょうね。

マイクロコンピュータ専任部  
部長代理  
長 豊 氏



戦後いち早くコンピュータの分野の研究に取組み、1954年には日本で初めてのリレー式コンピュータFA CO M100(NOTS 1)を完成させた富士通。その後、数々のコンピュータの開発、販売を行ってきたが、特に独自の開発技術により、超大形コンピュータからマイクロコンピュータにいたるまで全てを開発製造したことは、総合コンピュータメーカーとしてその位置を不動のものとしている。さらに通信とコンピュータの技術を生かした気象、環境、銀行、ホテル、交通、消防などの新しい総合システム作りに積極的に取組み、情報産業発展のために大いに貢献している富士通。大型コンピュータとMSXのドッキングからはいったい何が生まれてくるのか注目したいところだ。

## 大型コンピュータとMSXの夢のドッキング

MSXは、ソフトが統一される。一般的には「わかっていすまね、しかし、もし各メーカーさんがMSXを使ってくれれば、それぞれ各メーカーの特長が出るような製品を開発していったとしたら、ど

のメーカーのものでも同じソフトが使えらるということはやっばりありえなくなるんじゃないでしょうか。つまり、各メーカーが特長を出すためには、MSXに何かをくっつけたりということをしなればいけないわけです。そうなった場合、ソフトの統一にはいまひとつ疑問が残ると私は思っています。

また、富士通というのは大型コンピュータの会社で、家電用品やオーディオメーカーとかいったようにコンピュータ分野での特殊な分野がこれと違ってないわけですから、今すぐMSXを使ってくれれば、何か製品を開発するということは考えられませんが、まあ、何年後かには大型コンピュータと結びつけて、無線とか電話線とか、そういったネットワーク的なものをいこうということは考えられますが、そういう意味で、今のところMSXに関しては、家電メーカーさんの出方に興味があるといった感じですね。

## MSXはコンピュータ時代をリードする

ただ、コンピュータが家電メーカーさんやオーディオメーカーさんから、現実にはパソコンとして作られる時代が来たということは、同じコンピュータ関係の仕事をしている人間として非常にうれしいことだと思っています。確かに時代の流れはそうなっていました。MSXはそれに拍車をかける役割をはたすと思います。で、ひよつとしたらコンピュータが家庭に入り始めたんじゃないか、ということ、どうなつてくるともラマシンの内容がどうかということとは問題じゃないですよ。

## 今はとにかく 試行錯誤の くり返しが必要

コンピュータ、コンピュータとマスコミなどではよく騒がれていますが、一般の人にとってはまだコンピュータというのは新しいものなんです。だから、そういった意味で、コンピュータというのは家庭の知的活動の中で役立っているのではないかと思っています。コンピュータは今使っているのと同じより、数がたくさん出回っていく中



で、いろいろな試みが行なわれ、新しい楽しみ方ができてくるんじゃないかと思えます。たとえば、車だつてそれが普及するまでは、車を使ってラリーをするとかレースをやるとかいうことは多分出来なかったわけですから。また、同じことがトレーニングキットにもいえますよね。マイコンを使った制御ボードを作つて売り出したら、なんとなく売れてしまった。そしてそれにモニターテレビなんかがついて、ゲームなどに使われ始めるようになった。それで馴染みが出て普及しました。と、つまりそういうことなんです。だから、今はパソコンの第二期ではないかと思っています。とにかく安心して買ってみて、家庭に置いておく、そうすると使ってみようということになるのです。

コンピュータはかならず人間の活動に新しい要素を働きかけていくと思います。MSXがどんな形のものになっていくかはまだわかりませんが、とにかく、Something Newですよ。

(取材日/昭和58年8月20日)



### [NOTES]

① FACOM  
FUJITSU AUTOMATIC COMPUTERの略称で富士通製汎用コンピュータに付けられている。例えば、MシリーズのM382はFACOM382と呼ばれる。

② トレーニングキット  
五年前に流行ったワンボードマイコンで、富士通「Kit 8、Kit 16、日電のMS80が代表作

200



# 科学の社会である現代社会とつきあうための本

あなたにとって、宇宙体験って何？  
 思えば何ともワカッな品であった  
 というべきだ。トータルで百人以上にな  
 るうという宇宙飛行体験者たちに、これ  
 まで誰ひとりこの質問を発しなかったと  
 いうのだから。  
 人は、宇宙飛行という経験をすると、  
 何が変わるのか。精神や内面世界、物の  
 見方や考え方に、何か変化が起こるのか  
 起こったとすれば、たとえばどんなこと  
 か……。

この素朴にして、きわめてジャーナリ  
 スティックなテーマを、アメリカに現地  
 取材してまとめたのが本書である。さす  
 がの着眼点というほかないが、そこから  
 の展開と内容も見事だ。



## 地球を見た体験 がもたらした事

系の人々の集団であるという。そうてな  
 いと、現在の宇宙技術では、地球に再び  
 還ってくるのができない。したがって、  
 哲学や文学、神学などについてはうとい  
 人々であり、その方面のヴォキヤブラリ  
 ーは豊富でない。そこに著者の取材上の  
 苦勞もあつたわけだが、にもかかわらず、  
 いやそれ故に、(歌や(詩)でない朴訥  
 な「宇宙と私」が語られて、ある迫力で  
 せまってくる。  
 さらに、そのような科学的なる人々の  
 はとんども、神や神秘体験、あるいは超  
 能力といった概念とともに宇宙を語るの  
 である。この場合の神は、キリスト教的  
 な神(帰還後、伝道者になった飛行士も  
 いる)だけでなく、何か超越的な存在と

何よりこれは、文科系人間にとって初  
 めて興味ある「宇宙本」であろう。月の  
 生成や、太陽光線の中のナントカが解  
 明されたとかいわれても、フツツの人々  
 にとってはソウナンデスカというしかな  
 い。宇宙に出てみていったい何を思った  
 か——宇宙飛行士に訊いてみたいことが  
 あるとすれば、これ以外にないではない  
 か。  
 問われた人々はみな、「宇宙体験をする  
 と、前と同じ人間ではありえない」とい  
 う。このインタビューに感じなかった唯  
 一人は、帰還後、狂気の淵をさまよった  
 雄弁なノーコメントだ。  
 NASAは、徹底して技術者 理丁

いう広義の意味が多いが、ともかく、宗教  
 を実感する、もしくはそれを必要とする  
 ようになるのだ。  
 これは、アメリカという(我々の想像  
 する以上に)キリスト教国から宇宙へ出  
 て行ったことによる、とはどうも思えな  
 い。暗黒の無生命空間に、遠くに青い地  
 球をのぞんで人間が投げ出されるとい  
 うのは、きわめつけにハードな体験なの  
 ではないか……。  
 地球は青くてものすごく美しいという  
 暗黒空間の中に輝く宝石のようだとい  
 う。この美しさは、写真では絶対に伝わらな  
 いという、そして、これほどに美しいも  
 のが、偶然やあるいは進化などで生まれ



## 新しい時代の流れ の中で人間は

その生涯の最期が安楽死自殺という衝  
 撃的なものであったゆえに、アサー・  
 ケストラーの思想は、个々な誤解をもっ  
 て受けとめられていくように思われる。  
 彼が提唱を続けたのは、人間の社会形態  
 から宇宙へ、無生物界から生物界へと、  
 あらゆる領域を包含する一般システム論  
 である。遺言ともいべき本書では、そ  
 れを「ホロン」概念によって明確に論じ  
 ている。  
 すなわち、個の細胞であれ、その集  
 合体である器官・人間であれ、さらに社  
 会、国家、地球であれ、あらゆるシステ  
 ムは、その独自の全体性と自己維持機能  
 を持つと同時に、その上位のものに対し  
 ては単なる部分として従属する。面性

をもった存在によって構成されている。  
 この「面性(マス)をもった存在を「ホ  
 ロン」という。そして一つのシステム内  
 では、無限のホロンが、各々に上位・下  
 位というヒエラルキー関係を作り出し、  
 それによりシステムが構築されている。  
 当然の事実をいつているのだが、工業  
 だとは思えないのだという。  
 「これは特筆すべきことだと思つたが、  
 宇宙体験の結果、無神論者になつたとい  
 う人間は、人もいないんだよ」(エド・ギ  
 フスン)  
 この「小さな青い宝石」を体感した人  
 々の声は、いまこの本の中にしかなない。

化の進展に伴い先進国において標榜され  
 ているポスト・インダストリー(脱工業  
 化)社会においては、その示唆する意味  
 は大きい。  
 超現代国家・日本においても、国家・  
 政府における行革、企業におけるOA合  
 理化は、巨大システム組み替への先駆的  
 象徴であるといえます。一方で、「第二の  
 波」(トフラー)に予想されたネットワー  
 ク社会像は、電電公社のINS構想によ  
 り具体的問題として、社会システムの組  
 み替えを予感させる。  
 こうした状況の中で、人間はいかにし  
 て主役でありつづけることができるのか。  
 本書が投げかけた問題は、根本的な大  
 きさを有している。しかもこの問題は、

一部の学者や技術者という「専門家」の  
 掌中にあつては解決しえない。ポスト・  
 インダストリー社会の住人たる個々人が、  
 自らの思考と言葉で解決していくより他  
 に手段がないことは、いうまでもないで  
 あろう。  
 これは、新しい人類の誕生ということも  
 できるのだろうか。一方で、いつも殺  
 からはみ出そうとしつづけているこのヒ  
 トという種族の、辛くて危険な「斥候た  
 ち」の(どこかパセティックな)報告の  
 ようにも思えるのである。  
 村田三郎

# FLORIDA

## 用語を知らなければ恐くない

用語を知らなければ、コンピュータだって恐くない！ 用語なんて、使っているうちに何となく分ってくるものだ。今回は、「アスキーから用語」(10~11頁)、西和彦アスキー副社長のスピーチの中から専門用語をピックアップして解説しよう。西副社長だって、ひょっとすと、用語で悩んだかも知れないのだ。

### INS

Information Network System

高度情報通信システム。現在わが国には、電報、電話、電信、データファクシミリの5つのバラバラな通信ネットワークが形成されている。INS計画は、これらの5つの通信網を、ファイバーを用いた一本のデジタル通信網に統合し、伝送速度の高速化と品質の向上を図ると共に、料金体系も一元化しようという計画である。キャプテン、ファクシミリ、テレビ電話などの各種通信サービスを手軽に提供することを目的としている。西暦2000年に完成の予定。

### 8ビット/16ビット

8ビット、16ビットとは、言わばLSIの性能を表す規格のことである。真空管→トランジスタ→LSIと発展してきた、コンピュータの主要部品である、半導体素子の流れの中で、LSIはまず4ビットの規格で登場した。そして、それについて出たのが8ビットのLSIで、現在のパーソナルコンピュータのCPUのスタンダードとなっている。16ビットのLSIは、現在一ドル前後の、IBM社「PC」や、アップル社「Lisa」といったパーソナルコンピュータに採用されている。

### キャプテンシステム

Character And Pattern Telephone Access Information Network System

文字図形情報ネットワーク。電話回線を使って、家庭やオフィスと情報センターを結び、文字と図形からなる、各種の情報を受像機のブラウン管上に映し出すシステム。国際的には、ビデオテキストと呼ばれているサービスシステムである。キャプテンシステムは、会話型のシステムのため、各種テキストの予約や、ホームショッピング、ホームバンキングなど家庭にオフィスに、居ながらにして利用できる。ニューメディア時代のひとつの柱として、産業界から大きな期待を寄せられている。1984年11月から商用化される。

### CPU

Central Processing Unit

中央処理装置。中央処理装置は、コンピュータ全体に命令を出し、制御すると共に、演算を行なう部分である。いわば、コンピュータの頭脳。16ビットのCPUは、8ビットのCPUに比べて、はるかに高速で強力な「頭脳」であるが、将来的に、業務用の分野は、32ビットのCPUにとつてかわられるであろうという見方がある。それらの先端技術を用いて行けば、家庭用のコンピュータは、8ビットで十分という意見が主流をしめている。

### VLSI

Very Large Scale Integration

超大規模集積回路。真空管を使っていたコンピュータのことを第一世代コンピュータといい、トランジスタ→第二世代、LSI→第三世代、そしてVLSIを使ったコンピュータを第四世代コンピュータという。VLSIの中には、LSIの約100倍に当る、100万の素子が集積される。コンピュータはさらに小さく、安くなるだろう。

### アーキテクチャ

コンピュータをつくる際の、設計思想をこう呼ぶ。例えば、自動車をつくる際も、スポーツ性に重点を置くか、あるいはファミリー・カーとするかなどを決め、乗り心地などの条件を細かく考慮しながら設計をする。コンピュータも同様に、計算業務中心か、ゲーム中心かといったことから始まり、ソフトウェアの互換性までを含めた上で、ハードウェアの設計がなされるわけである。

### ソフトウェア

コンピュータのプログラムのことである。つまり、プレイヤーとレコードを例にとった場合、プレイヤーがハードウェアで、レコードがソフトウェア。

### ハードウェア

コンピュータ本体、あるいは本体を構成している部品、回路、装置のこと。電源を入れても本体だけでは何もできない。ソフトウェアと一緒に使って、はじめてゲームやビジネスに使える。

### コンパチビリティ

ソフトウェアおよびハードウェアの互換性のこと。ソフトウェアの互換性および、ハードウェア仕様の互換性が整っているのが、MSXシステム。



コンピュータ雑誌カタログ'83

1/0 (月刊)

- ①工学社 〒151 渋谷区代々木1-37の1 ぜんらくビル5F
- ②430円
- ③B5判 600頁

④「アイ・オー」は、日本初のマイコン専門誌。読者のつくったプログラムに、誌面を広く開放するという編集方式は、今ではすっかり定着しているが、本誌はそのパイオニア。ゲームやプログラムづくりを通して、コンピュータの中心(マイクロプロセッサの原理等)まで勉強したい、ホビー・エレクトロニクス派向け。

ASCII (月刊)

- ①アスキー 〒07 港区南青山5-11の5住友南青山ビル
- ②500円
- ③A4変形判 328頁

④内外の情報記事、タイムリーな特集、ソフト、ハードの評価テストなど、スマートな情報源として独自のポジションを築いている、マイクロコンピュータ総合誌。

ASPECT (季刊)

- ①アスキー 〒07 港区南青山5-11の5住友南青山ビル
- ②480円
- ③A4変形判(中とじ) 112頁

④「ビットとコンピュータのための新しいコンセプト」というサブ・タイトルが示すように旧来のコンピュータ雑誌とは一味違う編集。マニア雑誌の多い中で、新しいコンピュータ・ライフ・マガジンの可能性を秘めているのではないか。

4 インターフェイス

- ①CQ出版 〒170 豊島区巣鴨1-14の2
- ②600円
- ③B5判 328頁

④ゴチャゴチャとした雑誌が多い中で、本誌は本文のほとんどを特集記事に当てる。その特集は、パソコンの使い方ノウハウから、ローカル・ネットワークの研究、フロッピー・ディスク研究までと実に多様で徹底的。

INFORMATION (隔月刊)

- ①インフォメーション・サイエンス 〒120 千代田区四番町2の1クレール東郷坂204
- ②750円
- ③A4変形判 132頁

④利用アイデアや応用などの実例的な記事が中心。例えば、ビギナーにはむずかしい、BASICでの、検索、抽出のプログラムを載せていることから、その姿勢がうかがえる。加えて、最新の情報のフォロー・アップ記事もあり、知識と実用の好バランスな誌面づくりになっている。

60A情報 (季刊)

- ①電波新聞社 〒141 品川区東五反田1-11の5
- ②1800円
- ③A4判 422頁

④OA(オフィス・オートメーション)という名の機械情報フィーバーの動向と、ハードウェア、ソフトの一端をカタログ化。

7oh/PC (月刊)

- ①日本ソフトバンク 〒102 千代田区九段南2の3の11靖国九段ビル2F
- ②480円
- ③A4変形判 344頁

④豊富なアプリケーションを誇る。

NECのパソコンのPCシリーズ専用誌。ビジネス、ゲーム、工作、言語講座と、より幅広く活用するための総合的な情報がまとめられている。

8oh/MZ (月刊)

- ①日本ソフトバンク 〒102 千代田区九段南2の3の11靖国九段ビル2F
- ②480円
- ③A4変形判 160頁

④シャープMZシリーズ、Xシリーズ、ポケットコンピュータの専用誌。多くの機種から成るシャープのパソコンを、ソフト中心にフォロー。

9oh/HC (季刊)

- ①日本ソフトバンク 〒102 千代田区九段南2の3の11靖国九段ビル2F
- ②480円
- ③A4変形判 144頁

④エプソンのパソコンQC10と、ハンドヘルドコンピュータHC20の専用誌。特に、ハンドヘルドコンピュータHC20のユニークな活用法を中心として構成。スマートな利用のノウハウで独自な世界を演出している。

9oh/FM (隔月刊)

- ①日本ソフトバンク 〒102 千代田区九段南2の3の11靖国九段ビル2F
- ②480円
- ③A4変形判 144頁

④富士通のパソコン専用誌。FM7、FM8、FM11のユーザーのみを対象に提供されている。中級以上の内容で、同社発行の「7oh/シリーズ」と比べると、少々テクニカル。

BCURSOR (隔月刊)

- ①ラジオ技術社 〒10 千代田区神田淡路町1-9



●誌名 ①発行所 ②定価 ③判型 ④編集ポイント

② 850円  
 ③ A4変形判 180頁  
 ④ 専門知識の少ないビギナー、またそれを身につける時間的余裕も少ないといった、ごく普通の社会人のあなたのための、パソコン雑誌。「わかりやすい」ことを重点に、入門講座とソフト+ハードを中心に構成。

**12 学習コンピュータ**

① 学習研究社 千45 大田区上池台4の40の5  
 ② 530円  
 ③ B5判 102頁  
 ④ その名の通りの「お勉強」本。ゲームが載っていないという、めずらしい雑誌のひとつ。情報処理試験対策と、FORTRAN・COBOL・BASICの言語講座(マシン語とか、LISPとかでないのが実務的)、誌上パソコンスクール、それに巻頭の企画と、マジメのひと言。巻頭企画は、ヤマト運輸がVANを始めなどという業界新聞的で面白いことは面白い。フレッシュマンのあなたに、という雑誌である。

**13 CHRONICA (季刊直販)**

① ダイアモンド社 千100 千代田区霞が関の4の2  
 ② 300円  
 ③ A4判 24頁  
 ④ シャープMZシリーズを中心とした、ハード、ソフトの解説記事と、コンピュータリゼーション時代の、家庭や教育、社会産業についてなど、幅のある内容。

**14 建築とコンピュータ (建築知識増刊)**

① 建築知識 千106 港区六本木7の2の26乃木坂ビル  
 ② 2200円

③ A4判 198頁  
 ④ 建築設計の分野での、コンピュータの利用を模索する雑誌。コンピュータの用途・分野別の差別化の第一号か。これから、「医学とコンピュータ」とかいろいろ出て来るのだろうか。

**15 コンピュータダイジェスト (月刊)**

① ティ・エー・シー企画 千105 港区虎ノ門1の11の7 第2文成ビル2F  
 ② 780円  
 ③ B5判 114頁  
 ④ 21日から20日までの1ヶ月間のすべての新聞から、コンピュータ関係の記事をダイジェスト。当然の事ながら、新製品情報だけににとまらず、企業・産業界・社会の動向も同時に分つてしまっかけてある。

**16 日経コンピュータ (隔週刊)**

① 日経マクロウビル社 千111 千代田区神田小川町1  
 ② 770円  
 ③ A4判 200頁  
 ④ 焦点をOAに絞って込んだコンピュータ誌。記事はシステム、マネジメント、インタストリーの三区分が中核。ユーザー企業のケーススタディ記事も具体性に富み、OA導入を図る際には役立つ雑誌である。

**17 ノンプログラム (隔月刊)**

① ラポート 千160 新宿区新宿2の1の1  
 ② 980円  
 ③ A4変形判 144頁  
 ④ 実務ユーザーに向けて、自分用のマニュアルのつくり方の講座など、使い手のレベルで、実務的なノウハウや情報を提供。日本マイコン教育

センター、ノンプログラム部が企画編集。

**18 PCマガジン (月刊)**

① 新紀元社 千160 新宿区新宿4の1の9 新宿ユースビル8F  
 ② 290円  
 ③ B5判 112頁  
 ④ これもNECのPCシリーズ専門誌。ただし、「oh!PC」と違って、こちらは少々、スレた(?)マニア向け。「裏マニュアルシリーズ」などという、正規のマニュアルに書かれていないが、能率的で便利な使い方講座があるなど、パソコン・メーカーからの押しつけだけに甘んじない雰囲気が漂う。

**19 bit (月刊)**

① 共立出版 千112 文京区小日向4の6の19  
 ② 650円  
 ③ B5判 122頁  
 ④ コンピュータ・サイエンス誌。コンピュータに関する技術、問題など、幅広い話題を科学的に検討、議論して行くという方針で、全編が買われている。取材記事は少なく、寄稿論文やレポートが中心となっている。

**20 PIXEL (隔月刊)**

① 図形処理情報センター 千101 千代田区神田神保町1の24小嶋ビル  
 ② 980円  
 ③ A4判 172頁  
 ④ コンピュータ・グラフィックスの総合誌。ハードウェアのシステムから、プログラミング手法の解説まで、内容は専門的にして、テクニカル。

**21 ビジコム (季刊)**

① 図形処理情報センター 千101 千代田区神田神保町1の24小嶋ビル  
 ② 980円  
 ③ A4判 172頁  
 ④ コンピュータ・グラフィックスの総合誌。ハードウェアのシステムから、プログラミング手法の解説まで、内容は専門的にして、テクニカル。





- ① 廣済堂出版 千105 港区芝芝2の23の13
- ② 850円
- ③ B5判 186頁
- ④ ビジネスマン、商店主など、実務用途でパソコンを使っている人向け。ビジネス・ソフトの使いこなし方など、活用のノウハウが濃縮されている一冊。

**22 PHASE** (季刊)

- ① 環コミュニケーションズ 千150 渋谷区神宮前1-11の11グリーンフアンタジア501
- ② 600円
- ③ A4判 64頁
- ④ 日立のパソコン専門誌。ビジュアル優先のフレイクの中で、初・中級ビギナーを引っばろうという一冊。

**23 POPCOM** (月刊)

- ① 小学館 千101 千代田区一ツ橋2の3の1
- ② 480円
- ③ B5判 226頁
- ④ とにかく、何も知らない人でも手とり足とり……という親切な入門誌例えば、現在連載中のSF作家石原藤夫氏の初心者講座は、パソコンを買って来て、電源をつないで、スイッチを入れるところから始まった。これで、コンピュータから落ちこぼれた人も大丈夫?

**24 マイコンサーキット** (金沢電機工業部)

- ① 日本マイコンクラブ 千105 港区芝公園3の5の8機械振興会館日本電子工業振興協会内
- ② 5000円
- ③ B5判 80頁
- ④ 日本マイコンクラブが主にその会

員を対象として発行している機関誌。マイコンの初心者向けの基礎講座と専門家向けの最新技術の解説が中心。

**25 マイコンピユータ** (季刊)

- ① CO出版 千170 豊島区巣鴨1-14の2
- ② 950円
- ③ B5判 180頁
- ④ マイコン関連の、すべての話題についての、整理分析を最大限に編集。その最新の動向を探っていく技術詳報誌。

**26 PCTECH BASI-DJカジン**

- ① 電波新聞社 千141 品川区東五反田1-11の15
- ② 3000円
- ③ B5判 146頁
- ④ NECCのPC-8801からパンダイのびゅう木まで、17の機種別に2本ずつのゲームプログラムが掲載されている。つまり、およそそのパソコンのユーザーも、3000円で安く遊べますという次第。ただし、膨大なゲーム・ソフトがあるアップルはありません。

**27 MICOM BOY** (月刊)

- ① 旺文社 千162 新宿区横寺町55
- ② 5300円
- ③ A4判 166頁
- ④ マンガとゲームがドッキング。スペースの半分は、はらたら、モンキーパンチ、石川賢などのパソコンマンガが占める。パソコン少年でゲームブレイ・オンリー派の代表誌!?

**28 MICOM LIFE** (マイコンライフ)

- ① 学習研究社 千145 大田区上池台4の40の5

- ② 480円
- ③ B5判 160頁

④ 地味ながら、なかなかバラエティに富んでいる。ともすれば、ただの情報伝達に終りがちなコンピュータ雑誌の中において、この誌は「覆面放談」変動激しいベストセラー機は真のベストマシンたり得るか」とか、「パソコン中古市場調査」など、毎月読ませてくれる記事がある。

**29 マイコンルーフ** (直販一部書店)

- ① CSKソフトウェアプロダクツ 千150-90 新宿区西新宿2の6の1住友ビル16F
- ② 500円
- ③ B5判 104頁
- ④ 大型ソフト開発メーカー、CSKのマイコン・ショップが発行するパソコン誌。ハード、ソフトの情報と関連記事、座談会など、ゴッチャになった週刊誌的構成。

**30 RAM** (月刊)

- ① 廣済堂出版 千105 港区芝芝2の23の13
- ② 480円
- ③ B5判 220頁
- ④ マイコン・ホビー誌。ゲームから機械語、果ては音声、ロボットの講座まで、盛りだくさん。初心者、ここが知りたいの知識欲を満たす編集が、不当に水準を落とすことなしに貫徹されていて、読むだけでも「へえ」と、勉強になってしまふ。

**31 パンクサークル**

- ① コンピュータ・エージ社 千162 千代田区霞方関3の2の5
- ② 7800円
- ③ A4判 172頁
- ④ 企業人、実務家といった仕事人向



けの総合誌。著名な大学教授、企業人、関係者の人々が登場する。いわゆる情報産業と情報社会についての話題と展望が多数掲載されている。

**32 Computer Report (月刊)**

①日本経営科学研究所 千107 港区南青山4丁目18の3秀和青南レジデンス309号  
②700円

③変形A4判 76頁

④企業の電算部門などでよく見かけるのがこの雑誌。コンピュータ雑誌は数あれど、「経営近代化」という視点から、さまざまな報告、意見等が発せられているのは、この二冊くらいのもんだからだ。メーカーのシステム部門のリーダー達の寄稿でつくられている、いわばプロの雑誌。

**33 マニトール (季刊)**

①コナ社 千112 文京区千石4の46の10  
②2000円

③B5判 152頁

④広く、コンピュータ関連の最先端技術の開発動向と、その応用、各種コンピュータの展望などについての解説を、企業、大学の研究者陣が行っている。必ずしも一般的ではないが、それらの概要を知りたい向きには、恰好の一冊。

**34 THE SOFT BANK (季刊)**

①日本ソフトバンク 千102 千代田区四番町2の一  
②2800円

③B5判 320頁

④パソコン用市販ソフトウェア・カタログ。7000本以上におよぶ、プログラムの内容・特色・使用法紹介・適用機種・開発者名・標準価格

などが資料化されている。ソフト卸商のソフトバンクならではの1冊。

**35 THE BASIC (月刊)**

①技術評論社 千103 千代田区平河町1の4の12相互第6ビル  
②4900円

③B5判 120頁

④ビジネス以外にも、科学技術やパーソナルな分野の情報もビック・アップ。実用ソフトや、コンピュータでの計算に必要な、誤差と精度の講座など、関連記事の実務情報も親切。

**36 ソフト情報 (月刊)**

①ソフト情報 千107 港区赤坂2の5の9赤坂大洋ビル  
②5800円

③B5判 160頁

④「新シリーズ」という、欠陥商品の実態調査記事を始め、パソコンソフトの使用状況調査といった、週刊誌的とも言える編集方針が、異色だ。さほどくわしい知識のないユーザーにも充分読める。

**37 SOFT MEDIA (月刊)**

①ハドソン 千102 千代田区麹町ロイヤルビル  
②3500円

③AB判(中とじ)112頁

④ハドソンの自作製品紹介誌としてスタート。82年5月に衣替えして、以降市販誌となった。HOW TOや開発室便り、新製品の情報などと共に、ゲームマシンやビデオ、サウンドなど、ソフトメーカーとしての関連分野の話題も盛り込んである。

**38 たのこマイティン**

②日本放送協会 千50 渋谷区宇田

川町4の一  
②7000円

③AB判 176頁

④NHK趣味講座「たのしいマイコン」のテキスト。同講座の放送(日)とのテーマを解説、予習、復習もこれですべて!

**39 テクノポリス (月刊)**

①徳間書店 千105 港区新橋4の10の一  
②4800円

③A4変形判 162頁

④おもしろ、路線のムック風入門誌。記事の方も、バグ(プログラムの中へ間違い)取り講座など、パソコン少年入門向け。

**40 LOGIN (月刊)**

①アスキー 千107 港区南青山5の11の5 住友南青山ビル  
②4800円

③B5判 240頁

④娯楽性を前面に打ち出した、コンピュータ・カルチャー誌。アミューズメント産業にも積極的に取り組み最新の情報、海外取材など盛り沢山。限りなくフリークに近いファンガの世界を展開。

**41 マイティン (月刊)**

①電波新聞社 千141 品川区東五反田1の11の15  
②5300円

③B5判 640頁

④「特集」、「ホビー」、「入門」、「ビジネス」、「テクニカル」、「情報」と6コーナーに分割した本文構成で、どんな目的のユーザーにも対応して行こうという編集である。あれもこれもという、欲張りな人にはうってつけ。











3/21~4/19



4/20~5/20



5/21~6/21



6/22~7/22



7/22~8/22



8/23~9/23

A



型

★知的興味が多いにわく月です。読みたい本が数多く出てきたり、体系的にある事を勉強してみたくなったり。ただ、興味の範囲が広すぎて自移りしてしまうと、せっかくやる気になっても成果が上がらないということにもなりかねません。なるべく興味の対象をしばってみましょう。その分野でのオーソリティをめざすぐらいの心意気が大切です。

★対人関係に不安が予想されます。誰かに裏切られたと思うことがあるかもしれませんが。でも、反面あなたの心は今月とても安定しています。他人に対して、とても寛容な態度がとれるでしょう。人に裏切られたと思うと同時に、素直に自分自身を見つめられる時でもあるのです。その態度が他人に悪い印象を与えるわけがありません。

★今月が決断の時。今まで迷っていたことに結論を出していい時期になりました。将来のこと、結婚のこと、欲しいものを買おうかどうか迷っていた人も、今までの情勢と自分の気持ちを素直になって見つめ直してください。その後の判断は、きっとあなたをいい方向へ導いてくれるに違いありません。

★少し忙しさに追われていませんか。みんなに人気があるだけに、何でも引きうけてしまって、いつの間にか身動きができなくなっているなんてあなたも、それはあなたの長所なので、できる限りの努力をすることで認めてもらえます。旅先がついてますので、今月はぜひ、旅行へ。

★いつも人の先頭に立って旗を振るあなたですが今月はどうも調子がいまいちのようですね。ラーメン屋さんに入ってもミソ・チャーシューにするか塩バターにするかで五分間も悩んでしまったり。何かと迷いが多くなる月。あせらず調子が戻るのを待ちましょう。

★夏の間、とても元気があったあなたに、少し黄昏の気分がおしよってきます。でも、日本は秋。季節の流れに身を任せ、たまにはメラロリーもいいものです。運は悪くないんだけど、こちらたまには、おのこなんかに忘れて、生について哲学しちゃってという姿勢が大事ですよ。よかったら休養期間考えれば気が楽です。

AB



型

★今月はいつもあなたが興味を持っているもの以外のものに魅かれる傾向にあります。せっかくの機会ですから、新しい世界に触れてみてください。視野の広がりが、あなたのこれからの活動に必ず役立ちます。旅行にもいい月ですので、旅先で自分を見つめなおすのもいいでしょう。

★わけもなくいらいらした気分が続きます。しばらくじっとガマン。今月は決して人とケンカしないように注意して下さい。下旬になれば落ち着きます。あなたは、根は親切なお天気屋の面があるので今までずい分損をしています。思ったことを口に出す前に一呼吸。

★決心のときです。片想いの人は、思い切って心を開いてみましょう。決して悪いようにはならないはず。ほんのちよっとしたきっかけが、あなたに味方します。すべてはあなたのハート次第です。週末は、いつもと違った過し方も素敵でしょう。金運も上昇しています。

★色々好奇心が高まり、まったく今までは違ったものに心がいくようになります。そのこと自体は悪くはないのですが、数多くのもに手を出しただけという結果に終わる恐れもあります。ひとつのものに深く関わることの方がメリットが大きいです。また、この時期の旅行も楽しいものになるでしょう。

★先月からどうもやることなすこと裏目に出ることが多いですね。あれこれと少し考え過ぎなのは、もっと自然体でさらりと行動した方がいいですよ。しかし「自然に」と思えば思うほど肩に力が入ってしまったりして、一種のスランプです。あまりストレスのかかる状態に自分を置かないようにすること。

★向上心がどこかへ行ってしまったかのようになどなく意気な日々が続きそう。夏の日々の力はどこへ消えてしまったのでしょうか。ひとつもいから集中できるのを探してください。でも、遊びでも、もちろん知的なもので、そらそら気をきしめるころですよ。

B



型

★もともと芸術的センスのあるあなたにとって、この秋は一段と創作意欲のわく時期になるでしょう。その上、知的活動も活発になりますから、充実の秋が向かえられそうです。社交運はあまりない月ですので、なるべく家にこもって自分の好きなことに集中していた方が得策です。すばらしい成果が期待できます。

★金銭面でのトラブルに見まわれそうです。親しい間柄の人でも、お金のケジメはキチンとしておきましょう。落とし物・忘れ物にも注意。1カ月間むずかしい時期が続きますが、スポーツ、読書等は充実したものとなります。食わず嫌いを直すチャンスです。フォロー・アップを大切に。

★少しだけ感傷的な気分です。いつもの対人関係を、逆転させてみるのもいいでしょう。にぎやかな交遊関係の中で、自分をどこかに置き去りにしていませんか。小波乱の後に、思いがけない出会いがありそう。下降気味だった気運も盛り返ってきます。夏の間にもたまった疲れに注意。

★旅行に行きたいですねえ。思い切って行っちゃいましょう。お金も時間も、その気になればなんともなるものです。日常を少し離れた空間で、ふと振り返ってみると、くよくよ悩んでいたことに、急に別の見方もあるんだと気がついたり。大きな展開が近づき配があります。今月は充電期。

★あなたにしては珍しいほど他人の言葉が、やたらと気になります。これから始めていかに迷ったり……。そのかわり、それだけ他人とのコミュニケーションがうまくいく月でもあるのです。いつものあなたとは違う判断もできたりして、視野の広がりが望めます。

★夏の思い出にひたっていませんか。そろそろ新しい思い出を作る努力をしてもいい頃です。い、仕事や勉強には自信を持って臨めます。平な日々を、もう一度活動的な日々に戻すべく、力投球してみてください。仕事を通して、新しい情運も開けてきます。書館や本屋がラッキーです。

O



型

★知性が輝いています。あなたの一言が、周囲の注目を浴びます。思ったことを思いきって言ってしまう勇気を持って必ず良い結果を生みます。ただし金運には恵まれません。お金のことは無視して、自分の進みたい道を前進してみましょう。

★仕事に対する意欲が落ちてきています。かといって決して遊び回りたい気分でもありません。人付き合いが悪くなりがちです。メラロリーな状態が続くそう。泣きたいときは、泣いてみるのも大切です。理屈で割り切れないことの解決には、なるがままにまかせてみるのもいいでしょう。

★仕事に私生活に、快調な足どりで進んできたあなた。身の回りを見直す時期にさしかかっています。思い切って、新しい環境へ移るのもいいでしょう。必要以上にモノゴトを抱え込んではいませんか？目標を今一度しっかりと検討し直して。新しい人間関係は大いに吉です。

★グループ旅行が最高に楽しい思い出を作ります。一人旅もいいのですが、楽しいことの好きなあなたにはグループ旅行の方が向いています。あなたといっしょに行く人にとっても、あなたの運勢が影響して楽しい旅となるでしょう。旅といっても、ハイキングでもいいのです。とにかく、家から外へ出てみてください。

★いつもリーダーシップをとってみんなを引っばっているあなた。しかし、今月は頼みの決断力に迷いができます。そのことをプレッシャーと感じてしまふかしまわぬかはあなた次第。いつも人に頼られてはいても、あなただって人間です。時には人に頼りたいと思うことがあっても恥づかしいことじゃありません。この際他人にまかせてみては。

★いつものこまめなあなたはどこへ行ってしまったのですか。このまま運勢も下降するのみ元来、時間をうまく使って、生活を楽しむ術を持っているあなたのこと、こういう意気な生は向いていません。気持ちを新たに再スタート。明日からではなく、きょう始めることが大切です。



# 創刊号予告

- 新製品ニュース●ソフト情報●特集えっ!コンピュータ
- 用語を知れば恐くない●MSX-DOS●ブックレビュー
- 特集エレクトロニクスショー'83.朝日パーソナルコンピューターショー'83

# 創刊1号 11月8日発売

定価370円

## 乞ご期待!

編

集

後

記

▼大変でした。何が大変かって、雑誌を創刊する準備期間が、二ヶ月くらいいしかなかったのです。スタッフも最小人数で。それでも、あの手この手でかき集め、さあスタート。ところが、雑誌の持つポリ

シーも編集方針も決まらぬままに日は過ぎて、雑誌発行を待たずしてクビも覚悟しました。ともかく、MSX開発メーカーの取材から始め、一般性の高い記事を盛り込む等々。編集作業と平行して方針をかためていきました(なんと臨機応変な編集部なのでしょう!)

▼MSXに対する、各メーカーの態度はとても慎重で、開発にまつわる裏話や苦勞話、失敗談などあまり聞けなかったのは残念です(これ全て編集部の方力不足と反省しております)。しかし、今回のMSXに対する期待は予想以上に強く、またそれにともない、不安の声も多く耳にしました。そんなMSXの新製品に関する話題は、創刊号(11月8日発売)から大々的にお届けします。

▼今回取材したなかで、掲載できなかったものを紹介します。これはMSX開発に携わったエンジニアの方への、プライベートな質問です。

Q MSXマシンを自分の子供に買ってあげますか?

A 自社ブランドの製品を、ぜひ子供に与えます(愛社精神バツグン!)

Q 子供にコンピュータを与えて、将来根暗らになる心配はありませんか?

A 根暗らになることはないでしょう。また、根暗らになつては、MSXに替同したメーカーとしての立場が、

親としての立場がありませんよ。こ

れからの子供達は、コンピュータをコミュニケーションの道具として、また自分達の世界を広げる道具として、創造性の高い使い方をしていくと思います。

▼MSXが将来発展していく一つの方向として、生活に密着した使われ方があります。それには、教育用ソフトや家庭で役立つソフトの発達がカギになるでしょう。残念ながら日本には、素晴らしい教育用ソフトが見当たりません。MSXによりそれがどう改善されていくか、大きな期待が寄せられています。

▼周辺装置(ディスク、通信用機器なども、今後各メーカーから発表され、より高度で使い易いソフトが出現することでしょう。

▼私達の生活に近づいてきたMSX。これをさらに身近なものにするために、MSXマガジンはお手伝いをしていきたいと思ひます。

▼謝辞

取材に心よく応じていただきました、各メーカーのMSX担当の方々に感謝もうしあげます。無事創刊のはこびになったのも、皆様の御協力があればこそ、感謝しております。

取材に協力いただきましたメーカーは、次の通りです。

松下電器、東京芝浦電機、日本楽器

ゼネラル、三洋電機、三菱電機、キヤ

ノン、ビクター、京セラ、カシオ、日立、パイオニア、富士通、ナコム、T&Eソフト、ENIX、ポニカ、タカラ、アンソルソフトウェア、HAL研究所。

(敬称略・順不同) 編集長 田口



# MSX

パソコンの明日は、これから始まる。



ほく、MSXのマスコットです。

いつでも、どこでも、そして誰にでも。  
気軽にソフトをセットするだけで、すぐにパソコンは動き出す。  
そう、MSXさえあれば、もうパソコンは僕たちのもの。  
さあ、君もアスキーのMSX用ソフトで  
自由にパソコンを楽しんでみよう。

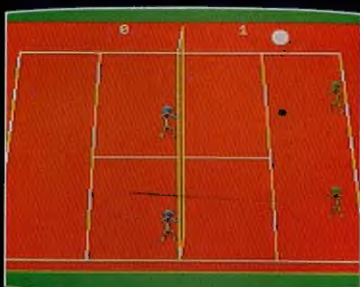
## この秋、アスキーからMSX第一弾。

※MSXマークは、マイクロソフトの商標です。

### パスボール

パスボールは、コンピュータ3次元二人制バレーボールだ。15点を先取した方が勝利者となる。コートに映るボールの影をよく見て、立体的に飛んでくるボールをレシーブ、アタック。上達すれば、ウィック、時間差攻撃だって可能だ。コンピュータも手ごわいぞ。

(1,2人用)



### ブレイクアウト

ブロック崩したと思ってなめてはダメ。ブロックのパターンは何と120画。そして、ブロックのパターンには重大な秘密がある。その秘密を発見した者だけが10種のオリジナル・パターンを自分でデザインできる。そうなれば、ブロックのパターンは数限り無くできるのだ。

(1人用)



### ザ・ブレイン

ビ、ビ、ボ、バ、ポ。コンピュータが僕達の記憶力に挑む。コンピュータの指定するセルの音と光を頼りにどこまで覚えることができるか？最初は数が少ないけれど、覚えるセルの数はどんどん増える。3個から8個まで、6段階のレベルがあるから順にマスターしよう。

(1~6人用)



### MOLE

MOLEは、ニュータイプのもくら叩き。君は、8箇の穴から、ヒョコヒョコ顔を出す8色のもくらを、これまた8色にコロコロ変わるハンマーで叩く。しかし、ハンマーと同じ色のもくらを叩くと、大ピンチ。君は、制限時間内に決められた数のもくらを叩き、レベル3(9画)までいけるか？

(1,2人用)



### ムーンランディング

君は、おんぼろ月着陸船のパイロットだ。自動操縦装置がないので、完全手動による姿勢制御とロケット噴射だけで、月着陸船を目標地点に軟着陸させるのが君の任務だ。もちろん燃量の残量チェックをしながら操作を進めなければならない。3つの月面パターンが君を待っている。

(1人用)



### MSX-21

MSX-21(ブラックジャック)とコンピュータ・ポーカーで、君も一流ギャンブラーの気分を味わってみたいか？美しいカードで繰り広げられる、MSX-21にポーカーという古典的なカードゲーム。でもばかにしてはいけない。コンピュータとの駆け引きは、スリルに満ちあふれている。

(1人用)



### スターコマンド

これぞスタートレック型ゲームの決定版、従来の戦略的な要素に加え、戦闘は、リアルタイムで行うという驚異のゲーム。攻撃をかわしながら宇宙船エンタープライズを操り、宿敵クリムゾンを全滅せよ。8つのコマンドを駆使して、無事に宇宙の平和を取り戻せるか！

(1人用)



ロード不要でワンタッチ。

手軽なROMカートリッジで新登場。

各定価4,800円(〒500)

〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル  
TEL.03(486)7111代

株式会社アスキー

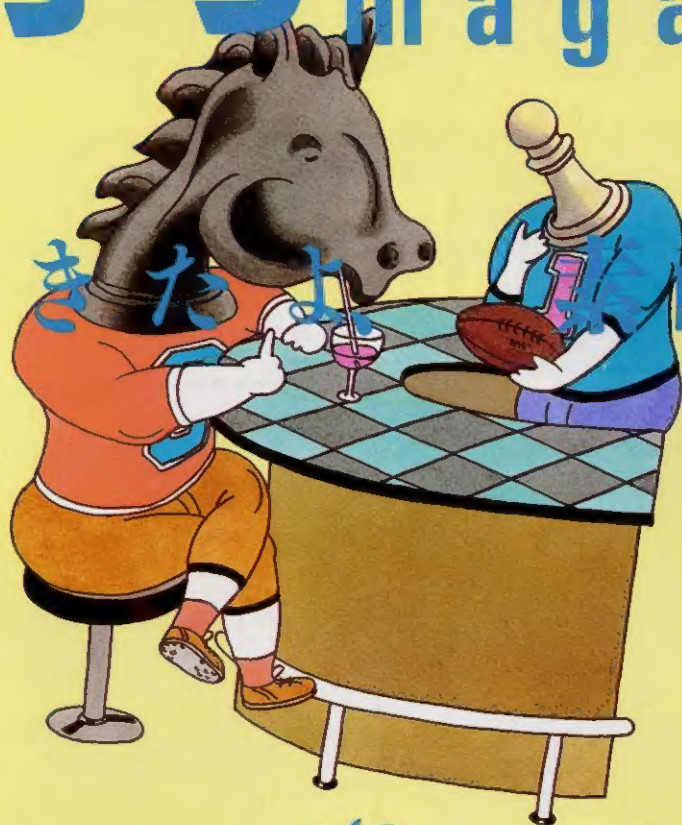
ASCII



## 創刊号

MSX  
magazine

友達でまたよ敵だね。



わけじゃないけど、おしゃべりが通じ合い始めて、もっともつと友達MSXが欲しくなって、そんな少年のメッセー  
ジボード、月刊MSXマガジン創刊号は11月8日が発売日だよ!! 待っててね。

ときどきいるわけ。黙ってみちやおれな  
い、頼りなさそーな、放つとけない奴が。  
初めて会った時からやな予感がして、こ  
ういうタイプってヤバイよねっ! そんな  
マガジンを目指してらって

予  告

11 月 8 日  
! 発売 !